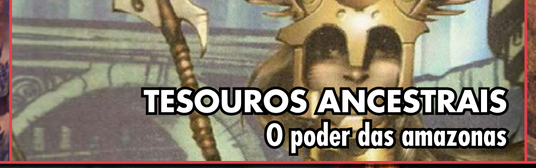
CHEFE DE FASE
Jin Mori, de God of High School

GABINETE DE SALADINO
Filmes com cobras (e similares)!

AS COLINAS CENTRAIS
Uma nova região do Reinado



TESOUROS ANCESTRAIS
O poder das amazonas

ENCONTRO ALEATÓRIO
Um novo olhar

BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 158

CAVERNA DO SABER
DETALHANDO O PERSONAGEM

DICAS DE MESTRE
MIGRANDO TRPG PARA T20

RESENHAS
TERRITÓRIO LOVECRAFT • GHOST OF TSUSHIMA • A VASTIDÃO DA NOITE

GHOST OF TSUSHIMA

Enfrente os invasores mongóis em *Império de Jade* e 3D&T

CHEFE DE FASE
Jin Mori, de God of High School

GABINETE DE SALADINO
Filmes com cobras (e similares)!

AS COLINAS CENTRAIS
Uma nova região do Reinado

TESOUROS ANCESTRAIS
O poder das amazonas

ENCONTRO ALEATÓRIO
Um novo olhar

BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 158

CAVERNA DO SABER
DETALHANDO O PERSONAGEM

DICAS DE MESTRE
MIGRANDO TRPG PARA T20

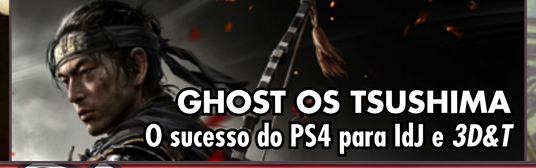
RESENHAS
TERRITÓRIO LOVECRAFT • GHOST OF TSUSHIMA • A VASTIDÃO DA NOITE

GHOST OF TSUSHIMA

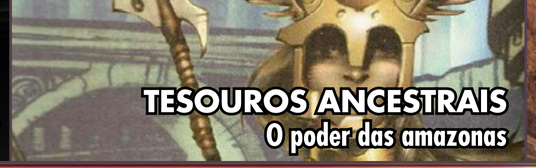
Enfrente os invasores mongóis em *Império de Jade* e *3D&T*

CHEFE DE FASE
Jin Mori, de God of High School

GABINETE DE SALADINO
Filmes com cobras (e similares)!



GHOST OS TSUSHIMA
O sucesso do PS4 para IdJ e *3D&T*



TESOUROS ANCESTRAIS
O poder das amazonas

ENCONTRO ALEATÓRIO
Um novo olhar

BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 158

CAVERNA DO SABER
DETALHANDO O PERSONAGEM

DICAS DE MESTRE
MIGRANDO TRPG PARA T20

RESENHAS
TERRITÓRIO LOVECRAFT • GHOST OF TSUSHIMA • A VASTIDÃO DA NOITE

AS COLINAS CENTRAIS

Uma região inexplorada em Zakharov, com novos locais e NPCs!

FIM E COMEÇO

Nunca conheci um RPGista que estivesse plenamente satisfeito.

Sempre que assistimos a um filme ou série, lemos um livro ou mesmo jogamos uma campanha, há uma vozinha em nossa mente que diz: "Eu teria feito diferente". A vozinha não é necessariamente chata ou mesmo crítica. É só o nosso instinto de imaginar outros desdobramentos para a história, outras decisões. A obra pode ser genial... Mas você ainda mudaria *aquele* detalhe. É por isso que criamos.

E ainda bem que criamos, ainda bem que estamos insatisfeitos, ainda bem que a vozinha está lá! É por isso que RPG existe; porque mesmo o livro mais envolvente não é o *nosso* livro, mesmo a campanha mais divertida não é a *nossa* campanha.

Vocês já estão desconfiando onde quero chegar?

Jogar a *Guilda do Macaco* foi uma experiência incrível. Éramos novos nas streams, a própria prática de jogar RPG online não estava tão difundida. Aos poucos encontramos nosso jeito, guiados pelo mestre **Guilherme Dei Svaldi**, até solidificar nossos personagens, nossa dinâmica, enquanto aprendíamos e mudávamos Arton ao vivo em preparação para *Tormenta20*. Eu sempre disse que o Guilherme é o melhor mestre com quem já joguei em 28 anos de RPG (!), arquiteto das sagas mais épicas que o nosso grupo de amigos vivenciou em décadas ao redor da mesa. A *Guilda do Macaco* foi mais uma dessas sagas.

Mas, por melhor que a Guilda tenha sido, a vozinha está na minha cabeça há alguns anos: "Eu teria feito diferente."

O que leva alguém a mestrar uma campanha de RPG é insatisfação. Não a crítica à última campanha que jogou, não desaprovação a qualquer mestre. A vontade de fazer do seu próprio jeito, enfrentar os próprios desafios. Eu enfrento os desafios dos mestres de RPG há quase 30 anos, mas poucas vezes fiz isso pela internet. Uma saga do Nerdcast RPG, três ou quatro sessões de *Tormenta*.

É hora de algo maior. Decidi mestrar uma nova campanha de *Tormenta* em streaming quando a vozinha se juntou a uma ideia sólida e ao contato com alguns novos jogadores entusiasmados. Outro grupo, outras visões para Arton, outra proposta. Não uma "nova Guilda do Macaco"; algo diferente. Algo que ninguém sabe o que será, nem mesmo eu — uma história que séra construída através das decisões e rolagens dessas novas pessoas.

Em setembro começa *Fim dos Tempos*, uma campanha de *Tormenta20* mestrada por mim no canal da Jambô na Twitch, todas as semanas em **twitch.tv/jamboeditora**. Você já pode ter um gostinho do que vem por aí com a matéria de capa desta edição. Uma região inexplorada de Arton, com novos NPCs, novas tramas. Mas é só a ponta do iceberg. Mal posso esperar para que todos vejam o resto.

Então pegue seu equipamento e abra a porta de casa. Sinta o vento gelado no rosto, imagine sua carreira cheia de possibilidades, começando mais uma vez no 1° nível. Existem incontáveis histórias nas Colinas Centrais. Esta é apenas uma delas.

Está ouvindo a vozinha?

LEONEL CALDELA

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Bruno Schlatter, Davide Di Benedetto, Eduardo "Cavaleiro Morto", Glauco Lessa, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Marlon Teske, Ray Galvão, Rogerio Saladino, Thiago Rosa

Arte: Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Samuel Marcelino, Sandro Zambi

Fundo de tela: Samuel Marcelino

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J. M. Trevisan

Revisão
Guilherme Dei Svaldi

Apoie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-20 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Ele está chegando!

6 Pergaminhos dos Leitores
O Paladino está tentando combar??

10 Resenhas
Território Lovecraft, Ghost of Tsushima, A Vastidão da Noite.

13 Sir Holand
Jogar pôker é fácil!

14 Dicas de Mestre
Mudando de *Tormenta RPG* para *Tormenta20*.

22 Ghost of Tsushima
Combata os mongóis em *3D&T* e *Império de Jade*.

32 Gazeta do Reinado
A morte de Ragnar!

34 Caverna do Saber
Desafio no ponto.

38 Conto
A Pata do Sasquatch, parte 2, por Leonel Caldela.

54 Gabinete de Saladino
Filmes com cobras e correlatos.

60 As Colinas Centrais
Um novo e inexplorado ponto do Reinado!

68 Encontro Aleatório
Um novo olhar sobre vilões e personagens.

74 Pequenas Aventuras
Uma maré de fogo contra os jogadores!

76 Chefe de Fase
Jin Mori, de *God of High School*.

80 Tesouros Ancestrais
O poder das amazonas.

86 Amigos de Klunc
Klunc faz chamada com amigos na webcam.

94 Extras
Making-of da capa!

Excepcionalmente este mês não teremos a coluna Toolbox, de Leonel Caldela. Ele irá compensar mestrando uma campanha muito legal em breve!

A CAPA

O sempre fenomenal **Leonel Caldela** nos tráz, na matéria de capa deste mês, detalhes de uma localidade inexplorada por mestres e jogadores: que novas oportunidades de aventuras escondem as Colinas Centrais de Zakharov, com seus novos locais e NPCs? A arte é de **Samuel Marcelino**!

Notícias do Bardo

Um ciclo se fecha... e outro se inicia!

Lágrimas da Dragoa-Rainha: a primeira mesa oficial de *Tormenta* no novo sistema *Tormenta20* será mestrada por Guilherme Dei Svaldi no canal do Mestre Pedrok!

LIVROS E MESAS

Com a versão 1.0 de Tormenta20 entregue, chegou a hora de falar sobre outras novidades.

Antes de tudo, um aviso: a versão 1.1 de *Tormenta20* — a versão final para, que será impressa, será enviada para os apoiadores da campanha #Tormenta20 e para quem participou da pré-venda até o fim de agosto! Gostaríamos de ter enviado ela antes, mas como esta é a última chance de fazer correções para a versão física, preferimos ser cautelosos.

Agora, parte da equipe da Jambô continuará trabalhando em *Tormenta*, pois ainda temos materiais da campanha para finalizar (como a *Jornada Heroica* — a campanha pronta que acompanha o livro básico) e já queremos botar a mão na massa para os primeiros suplementos.

Mas parte da equipe voltará a focar em outros títulos. Para os próximos meses, teremos títulos já prometidos, como *Power Profiles*, suplemento para *Mutantes & Malfeitores*, novos livros-jogos e novos romances de *Dungeons & Dragons*, incluindo a conclusão da *Trilogia do Vale do Vento Gélido* e das *Crônicas de Dragonlance*.

Além dos livros, temos novidades no canal da Twitch. Para começar, ele agora está no endereço da editora, em www.twitch.tv/jamboeditora. A partir de setembro teremos a estreia de diversos novos programas. O primeiro será a mesa *Fim dos Tempos*, uma campanha longa no mundo de Arton mestrada por **Leonel Caldela** — mas não será o único. Antes disso, temos *Lágrimas da Dragoa-Rainha*, uma aventura em três episódios no canal do Mestre Pedrok. É hora de rolar dados!

Anarquia, chapa!

Shadowrun é um dos cenários mais queridos pelos RPGistas e uma das marcas mais icônicas do hobby. Num futuro cyberpunk controlado por megacorporações, ciborgues e submetralhadoras dividem espaço com elfos e bolas de fogo. Apesar de ter passado por várias edições, o sistema de *Shadowrun* continua mais ou menos o mesmo. Quando foi implementado nos anos 80 era uma grande novidade, mas atualmente críticas à sua complexidade são frequentes.

Foi pensando nessas críticas que a Catalyst lançou *Shadowrun: Anarchy*. Usando o sistema Cue, também usado em *Cosmic Patrol* e *Valiant Universe*, *Anarchy* tem regras mais simples e enxutas, dividindo o controle narrativo com os jogadores. De fato, outros jogos do sistema Cue sequer têm mestre!

Shadowrun: Anarchy está em financiamento coletivo no **Catarse** junto de suplementos para a quinta edição de *Shadowrun*.

Padrão alemão

Do mesmo jeito que Tormenta é o líder nacional como RPG de fantasia medieval, vários países europeus têm suas próprias tormentas.

Jogos que traduzem a linguagem típica do RPG para uma forma mais alinhada com a cultura e sensibilidade locais. Um dos mais populares é *The Dark Eye*. O sistema nunca foi publicado no Brasil, mas você pode conhecê-lo de videogames como *Drakengard*, *Chains of Satinav* e *Blackguards*. Agora, numa parceria entre Dungeon Geek e Retropunk, o RPG mais popular da Alemanha chega ao Brasil num financiamento coletivo pelo **Catarse**. A campanha vai até 11 de setembro.

Aventura infernal

Shadow of the Demon Lord é o que acontece quando **Robert J. Schwalb**, um dos designers da quinta edição de D&D, decide fazer um churrasco de vacas sagradas. Este jogo de fantasia medieval sombria onde até os elfos são monstros foi o primeiro financiamento coletivo de RPG no Brasil a arrecadar mais de cem mil reais.

Esse mês a Pensamento Coletivo lançou uma série de aventuras para Demon Lord. *Confins do Esquecimento* coloca os aventureiros para proteger um artefato, *Um Teste de Fé* explora os perigos da crença, *Mortos ao Amanhecer* é obviamente sobre zumbis, *O Deus Inferior* faz um grupo de iniciantes investigar se uma divindade é maligna ou não, e por fim *Ele te Olha Enquanto Dorme* gira em torno da proteção das crianças de uma vila.

Todas as aventuras estão disponíveis na loja da **Pensamento Coletivo**.

O segundo sol

A Solar Entretenimento começou suas atividades em 2014, trazendo o premiadíssimo *Fate RPG* para o Brasil. Pouco após as entregas do financiamento, porém, a editora paralisou suas atividades. A tiragem remanescente de Fate ficou na Meeple BR. Novidades como a fantasia urbana feérica de *Alegoria*, ficaram para depois.

O depois parece ter chegado com o lançamento de *Silver City*, de **Ingo Muller** e **Fábio Silva** (Gatos Espaciais). Esse novo cenário vem com uma aventura e novas regras para super-poderes. Também saiu também o primeiro jogo de tabuleiro da editora, *PubliCidade*, sobre agências nos Estados Unidos no começo do século XX.

Ambos estão disponíveis na **loja da Solar**, e Silver City é gratuito para os apoiadores de Fate.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações, simpáticos apoiadores da *Dragão Brasil*. Aqui fala o Paladino, que...

— Que está ficando mais velho, laralilá! Parabéns pra você...

— P-Paladina. Não era pra sair contando por aí...

— Deixa de ser bobo, personagens não envelhecem de verdade. Já viu como está o Batman?

— Bom, *Tormenta20* tem, sim, regras de envelhecimento...

— Ahn, verdade. Andou perdendo muita Força, então? Já chegou a zero?

— NÃO FIQUEI TÃO VELHO ASSIM!!

Jovem Paladino

Saudações, jovem Paladino. Por favor, ajude este velho mago em suas pesquisas:

***1)** Em T20, como funciona a progressão de passos para além das tabelas? Em dano, existe dano maior que 4d12? Podemos atingir alvos além de 90 metros sem penalidades? Qual a progressão de distância nesses casos?*

***2)** Magias de linha podem atingir alvos que estão voando? Ou apenas magias com alvos (no meu tempo, em 1400, chamávamos de raios...) e colunas podem atingir criaturas a certa altura?*

***3)** Se um alvo está sendo flanqueado por dois aliados, e um ladino ataca esse alvo, o alvo receberá um Ataque Furtivo? Ou para um ladino desferir Ataques Furtivos usando flanqueio ele precisa ser uma das pessoas que estão flanqueando?*

***4)** Afinal, Assassinar vale para todos os Ataques Furtivos feitos na rodada, ou apenas para um?*

Muito obrigado jovem Paladino, e parabéns pelo lançamento do Tormenta20*. Que encontre muitas aventuras pela frente.*

Az'zad, Mago octogenário em busca de mais conhecimento

Muito obrigado por sua carta, venerável Az'zad. Tenha a bondade de aguardar ali no assento reservado a idosos enquanto preparamos suas respostas:

1) Na maioria dos casos as tabelas de *Tormenta20* representam o limite máximo para aquele valor. Não existem armas com dano superior a 4d12, nem ataques com alcance superior 90m, disponíveis para jogadores. Pelo menos, não até que venha algum material oficial excedendo esses limites.

2) Magias de linha podem, sim, atingir alvos em voo.

3) Como diz a descrição da habilidade, o ladino pode fazer um Ataque Furtivo contra um alvo que ele próprio esteja flanqueando, mas não contra um alvo flanqueado apenas por outros personagens.

4) Ataques Furtivos são limitados a apenas um por rodada. Então, ambas as opções estão certas.

— Mas então, "jovem Palada", parece que não é mais tão jovem assim.

— P-para com essa besteira! Sou ainda muito disposto e saudável, oras!

— Tá sentado no assento dos idosos.

— AAAAI!!

Antigo Fã

Caros, Paladino, Paladina, Anti-Paladino, Chibi-Paladina ou quem quer que esteja respondendo aos Pergaminhos neste dia. Venho jogando com um grupo que mescla novatos e veteranos e várias dúvidas têm surgido. Gostaria de ajuda para sanar alguns destes questionamentos, poderiam ajudar? Geralmente uso o TRPG como referência para sanar dúvidas, mas o novo sistema tem particularidades que ainda me deixam em dúvida.

***1)** Um lefou que troque um de seus bônus em atributos por um poder da Tormenta sofre a penalidade normal em Carisma devido a esse poder? Em caso positivo, um arcanista feiticeiro pode trocar por penalidade em outro atributo?*

***2)** A Linhagem Rubra Avançada de um arcanista feiticeiro conta como um poder da Tormenta (para efeitos de calcular efeitos de outros poderes da Tormenta). Mas ele sofre penalidade em Carisma (ou outro atributo) ao adquirir esse poder?*

***3)** O poder de clérigo Magia Sagrada/Profana muda o tipo de dano de uma magia, de acordo com a divindade. Imagino que isso esteja relacionado ao tipo de Canalizar Energia da divindade (eletricidade quando a divindade canaliza energia positiva e trevas quando canaliza energia negativa), mas não está especificado. E quando a divindade canaliza qualquer dos dois tipos de energia? O clérigo escolhe? Se sim, essa escolha é feita no momento em que lança a magia, ou quando adquire o poder?*

***4)** Um clérigo que seja Devoto dos Deuses (ou seja, sem divindade específica) pode escolher o poder Abençoar Arma? Se sim, qual seria a "arma preferida" dos deuses em geral? Se não me engano, se aplica ao paladino também.*

***5)** Um Companheiro Animal Aprimorado pode receber os benefícios de Companheiro Animal Mágico e, com isso, receber três tipos?*

***6)** Rolamento Defensivo é um poder de ladino cujo pré-requisito é ser treinado em Reflexos. Mas todo ladino é treinado em Reflexos. Não é um pré-requisito sem sentido? Afinal, todo ladino o satisfaz.*

***7)** Acho que houve um erro no poder Título do nobre. Os pré-requisitos e níveis falam em cavaleiro, ao invés de nobre.*

***8)** A descrição dos virotes diz que o preço é de T$ 1, enquanto a tabela fala em T$ 2. Qual o correto?*

***9)** Em Anulando Magias (pg. 164) diz que "uma magia nunca pode anular uma magia de nível superior". O certo seria "círculo superior", imagino. De qualquer modo, e se for uma magia aprimorada? E se o aprimoramento for do tipo de exige um círculo superior (por exemplo, Arma Espiritual conjurada com +2 PM para mudar o dano para essência)?*

Agradeço pela atenção, bons companheiros!

Maury Abreu, que jogava com um lefou arcanista e na *única* vez que sofreu dano em duas aventuras foi esmagado até a morte. Agora vai ser osteon corrompido pela Tormenta.

Ótimas perguntas, antigo companheiro Maury. Mas não fique tão perturbado quanto ao arcanista engasgado, normalmente qualquer dano que eles sofrem é o último...

1) Bônus de atributos não podem ser trocados por poderes da Tormenta. Também não se pode ganhar poderes da Tormenta por aceitar penalidades.

2) Não. Escolher a Linhagem Rubra não causa perda de Carisma.

3) Sim, Magia Sagrada/Profana está relacionado à energia de sua divindade, como diz a descrição de Canalizar Energia no capítulo dos deuses. Quando a divindade canaliza dois tipos de energia, a escolha é feita pelo jogador ao adquirir o poder, e não pode mais ser trocada.

4) Para um Devoto dos Deuses, a arma preferida é a maça.

5) Não. As descrições de Companheiro Animal Aprimorado e Companheiro Animal Mágico dizem que o animal recebe um segundo tipo diferente, não um tipo adicional. Portanto, o Companheiro Animal pode ter no máximo dois tipos.

6) Tem razão, isso foi um erro. Será corrigido na versão final.

7) Esse erro já foi corrigido na versão mais recente do livro básico.

8) O correto é T$ 2. Também corrigido.

9) Uma magia aprimorada ainda é considerada como pertencente a seu próprio círculo, mesmo quando o aprimoramento exige círculo superior.

— Palada, que papo é esse de "antigo companheiro"?

— Ué, não lembra do Maury? É um veterano, está por aqui desde antes da Libertação de Valkaria.

— Se ele é um veterano, o que isso faz de você? Uma múmia?

— Tirou o dia pra me avacalhar, né?

Gêneros e Tamanhos

Amados Paladinos(as). Sou um seguidor ferrenho de vocês. Na verdade, vocês têm muitos seguidores. Isso já não garante a vocês um rank divino não? Como divindade menor dos combos, anti-combos ou dos Pergaminhos? Bom... se for, já vou me escalar pra ser um sacerdote de vocês no T20.

Falando em T20, estou com alguns problemas de gênero no sistema. Faço parte de um grupo no Discord só de TRPG e T20. Fiz a ficha de um silfo paladino e isso gerou um grande pandemônio. Existe Fado? Fado é dança portuguesa? Enfim...

De acordo com o grupo de narradores: dahllan, medusa e sílfide só pode ser feminino. Mas fora dahllan, isso não está escrito em lugar nenhum. Então eu achei meio imposição deles e extermínio de todos os masculinos do universo. Como um Thanos feminista. Então, como sacerdote de vocês, venho pedir a sabedoria em relação a isso.

Segundo, estou com problemas no tamanho e peso dos meus itens. Meu paladino(a) usa uma katana. O mestre disse que ela deve pesar a metade do original, ou seja 2,5kg. Mas, para um silfo, eu imagino a arma do tamanho de um lápis. Até calculei com dois tamanhos menores, mas o mestre disse que era só um tamanho menor (1d8 de dano). Então, para saber o peso x tamanho da minha arma eu rogo a vocês. Até a próxima e obrigado por tudo.

Sutemaru, paladino(a) sílfide de Lin-Wu; Fábio "Corax" Lima, apoiador do T20

Sutemaru, nada tema. Cada raça é diferente, mas seu silfo está assegurado.

Dahllan, ou meio-dríades, existem apenas como mulheres. No entanto, atente para a descrição onde diz "há rumores sobre meio-dríades masculinos, nunca confirmados". Isto é uma brecha para que você tenha um dahllan masculino como personagem jogador, se assim quiser.

Medusas são sempre femininas. Elas se reproduzem com humanoides masculinos de outras raças. Mas aqui também pode haver exceções; a mitologia grega inclui algumas raras citações de medusas masculinas — como Gorgon, o pai das irmãs Stheno, Euryale e Medusa. Você pode argumentar com o mestre para ter um personagem assim.

Quanto às sílfides, embora sua descrição não mencione silfos (o nome masculino para estas fadas), eles existem. Já existiam quando a raça se chamava sprites, em TRPG. Você pode ter um personagem sílfide (silfo) masculino normalmente.

Uma katana própria para um(a) sílfide deve ser, proporcionalmente, um pouco maior que uma katana normal em relação a seu corpo. Maior que um lápis, mas não maior que um virote de besta (que também causa 1d8). Não pesará 2,5kg; esse é o peso de uma katana normal para criaturas Pequenas e Médias. Para manter a comparação, vinte virotes de besta pesam 1kg; mesmo considerando que virotes são de madeira, não metal, é muito improvável que uma katana para criaturas Minúsculas pese mais de meio quilo.

— Olha, Paladina! Será que eu podia virar deus menor?

— Tipo, para não envelhecer mais?

— NÃO É ESSE O MOTIVO!!

— Vai lá, tenta. Parece que estão deixando qualquer mané virar deus.

— Beleza, então vou lá — OI?!

Dúvidas Arcanistas

Saudações arcanas, nobres gurus paladinescos. Como estão? Durante as aulas de reciclagem na Academia Arcana surgiram algumas dúvidas quanto às novas regras para conjuradores:

***1)** Um mago ou bruxo pode construir um foco ou grimório sem que o seu tenha se perdido ou sido destruído?*

***2)** O Raio Arcano é um efeito mágico para propósito de áreas Antimagia e Imune a Magia?*

***3)** A regra de acúmulo de Aprimoramentos que começam com "muda" serve para qualquer tipo de aprimoramento, ou somente para outros que começam com "muda"?*

4) Vestimenta da Fé *dá +2 na Defesa fornecida por uma armadura ou escudo, o que permite acumular o efeito da magia. Um de seus aprimoramentos adiciona "o mesmo bônus" às resistências. Esse bônus é o +2 fornecido pela magia, correto? Uma armadura e escudo com este aprimoramento acumulariam?*

Vizael, Artifice empreendedor falido

Vamos lá, bom mago Vizael. Será um prazer ajudar com sua lição de casa!

1) Não. Embora a descrição diga que você pode reconstruir esses itens quando destruídos, você não pode ter "cópias reserva". Vamos colocar deste modo: você tem, neste momento, um microcomputador totalmente pronto e configurado para substituir o atual caso ele se quebre?

2) Sim.

3) Aprimoramentos Cumulativos e Aprimoramentos que Mudam Magias são regras diferentes. Aprimoramentos que começam com "muda" nunca acumulam caso estejam mudando a mesma coisa.

4) Correto, o alvo também recebe +2 em suas resistências. Sim, uma armadura e um escudo que recebam a magia separadamente (ou seja, a magia é lançada duas vezes, e os aprimoramentos são pagos cada uma) acumulariam seus efeitos. Então, *Vestimenta da Fé* para uma armadura e um escudo que oferecem juntos +4 em Defesa e resistências, o custo total é 12 PM.

— Palada, sabe que hoje em dia ninguém mais diz "microcomputador", né?

— Como não? Olha o meu aqui, novinho em folha!

— MSX... Meus deuses! Isso saiu de linha faz uns trinta anos!!

— Besteira! Olha só, vou carregar o *Penguin Adventure* da fita cassete, leva só meia horinha...

LENDAS LENDÁRIAS

Pequenina e Cheirosa

Os jogadores estavam caçando um magusto (na verdade uma druida em forma selvagem) que estava perdido na cidade e roubando comida da vizinhança. A druida havia feito amizade com o trobo de estimação do grupo, então a hynne ladina teve a ideia de vigiar o estábulo.

Como já tinham tido muito problema com a fuga dela, a hynne teve uma ideia:

— Vou me esfregar no trobo para ficar o cheiro dele!

— Ok — disse o mestre —, eu sinceramente não sei qual teste pedir disso. Aliás, eu não QUERO pedir um teste disso.

• • • • • •

Um pouco antes, na mesma aventura, o bucaneiro dono do trobo acabara de descobrir a amizade dele com o mangusto ao examinar o cocho.

Eis que ele entra na taverna (onde todos no grupo trabalham e moram) trazendo na mão uma folha de alface mordida.

Diante da cena, a mesma hynne solta:

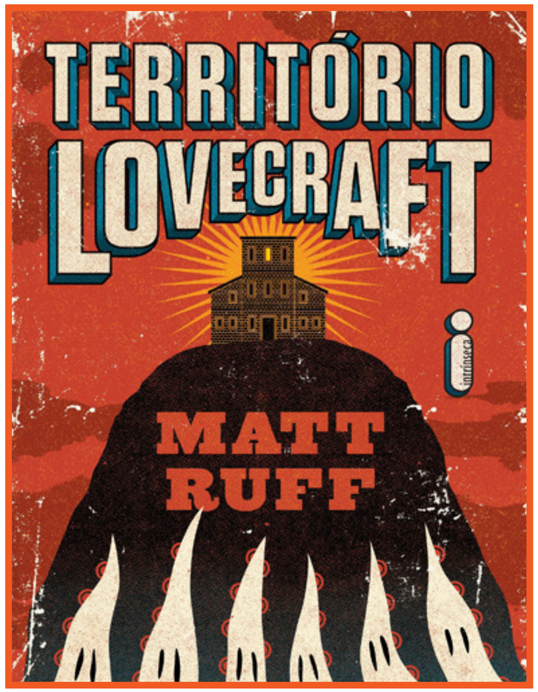
— Vai almoçar, chefe?

Tiago "The Portal" Soares

TERRITÓRIO LOVECRAFT

Viagem ao coração racista e sobrenatural da América

Durante os anos sessenta, uma família negra enfrenta seitas de bruxos e outras ameaças que poderiam ter saído das páginas de livros de terror e ficção científica.



Este é o resumo de uma frase do romance *Território Lovecraft*, de **Matt Ruff**.

O livro chamou a atenção do aclamado diretor **Jordan Peele** (*Corra, Nós, Twilight Zone*) e terá sua própria série na HBO, com o primeiro episódio previsto para estrear em Agosto de 2020. Peele é um dos produtores junto a **J.J. Abrams** (*Cloverfield, Star Trek, Star Wars*), da série que será encabeçada por **Misha Green** (*Underground*). A obra consegue revisitar clichês da ficção fantástica com uma sensibilidade moderna.

A escrita de Ruff é um dos pontos fortes. Com uma prosa clara e direta, oferece uma leitura leve, envolvente — quase televisiva por si só. A história começa centrada em Atticus, um jovem veterano de guerra negro e um fã da ficção fantástica de sua era — apesar de se sentir claramente excluído dela. Atticus se junta ao seu tio George e sua prima Letitia, para tentar resgatar o pai, em uma viagem de carro que os leva até o tal "Lovecraft Country" — a região onde o criador do horror cósmico como conhecemos, **H.P. Lovecraft**, viveu e inspirou suas histórias. Para os personagens, significa uma viagem ao coração da América racista e em plena época das leis de segregação. Mas não há um verdadeiro protagonista.

A estrutura de capítulos é brilhante por si só — cada um deles é centrado em uma personagem diferente da família de Atticus e revisita algum clichê. Na verdade, *Território Lovecraft* é um romance emulando uma mistura de antologia de contos — tão comuns em autores clássicos de ficção pulp — e saga de família. Não espere encontrar grandes antigos e deuses monstros, apesar do título. De resto, há de tudo: rituais de invocação, casas mal assombradas, viagens a outros planetas, livros ancestrais, bonecos malditos e elixires miraculosos.

O elo que conecta as histórias são os vilões, a Ordem da Aurora Ancestral, uma maçonaria de feiticeiros brancos — e o enigmático bruxo rebelde Caleb Braithwaite. É uma clara subversão de filmes de voodo e outras obras onde pessoas negras são tratadas como o elemento exótico. Uma das personagens argumenta que o conhecimento da magia, assim como acesso a ciência ou armas avançadas na nossa sociedade, está ligada ao privilégio e, portanto, nas mãos da elite.

O mais interessante no livro é justamente como a dinâmica social dos personagens altera histórias com as quais nos acostumamos. Uma viatura policial mandando parar é, às vezes, uma ameaça maior que um monstro feito de sombras. Uma vizinhança de brancos racistas é tão ou mais assustadora que um fantasma. E vivendo todos esses horrores cotidianos os personagens de *Território Lovecraft* não se dão ao luxo de se esconder do sobrenatural e enlouquecer enquanto escrevem em seus diários... eles o encaram de frente!

DAVIDE DI BENEDETTO

GHOST OF TSUSHIMA

Maravilhosa imprecisão

***Ghost of Tsushima* é o último lançamento da Sucker Punch, produtora conhecida pelas séries *Sly Cooper* e *InFamous*.**

Também é provavelmente o último grande exclusivo do Playstation 4 antes do lançamento do seu sucessor, anunciado para o fim deste ano.

Neste jogo assumimos o papel de Jin Sakai, samurai da ilha de Tsushima na batalha contra o exército mongol que a invadiu em direção ao Japão. Após sobreviver a um primeiro embate que dizimou o exército local, Jin se vê no caminho de uma força maior do que o seu país jamais viu, e precisará questionar seus métodos honrados se quiser uma chance de vencer e expulsar os invasores.

Em um comentário em vídeo que acompanha a versão *deluxe* do jogo, o diretor **Nate Fox** chama o seu trabalho de "cheeseburguer samurai", fazendo uma analogia com o *spaghetti western* de diretores italianos: uma homenagem estrangeira a um gênero tradicional de outro país. A comparação é pertinente, pois é preciso destacar que muito pouco do jogo é historicamente correto — mesmo descontando a licença poética necessária para se ter uma história a contar, o fato é que a própria caracterização do cenário e personagens faz muito pouco sentido no século XIII, no final do xogunato Kamakura, época em que o jogo supostamente ocorre. A referência que ele busca, na verdade, está mais no ícone do samurai do que na sua história; é inspirado principalmente pelo cinema japonês, em filmes clássicos como os dirigidos por **Akira Kurosawa**. Há até mesmo um "modo Kurosawa" em que um filtro de imagem é aplicado na tela e deixa as cenas do jogo todas em preto-e-branco.

Apesar de jogar no modo Kurosawa ser tentador para um fã de *Yojimbo* e *Os Sete Samurai*, no entanto, é preciso destacar que ele anula um dos pontos mais fortes do jogo: a sua belíssima fotografia e cenários cheios de cores vivas.

Novamente, a opção dos desenvolvedores foi por não ser fiel à geografia real da ilha de Tsushima, mas buscar representar na tela a diversidade geográfica do Japão como um todo. Assim, há grandes montanhas, árvores de cerejeira, bosques de bambu, até mesmo planícies geladas no norte, tudo em cores vivas e chamativas. Quando o relógio do jogo se aproxima do fim do dia, e a luz alaranjada do pôr do sol incide sobre um grande campo florido, é difícil não parar para apreciar o momento — este é provavelmente um dos jogos em que você será mais tentado a passar horas editando e experimentando filtros no modo de fotografia.

O resto do jogo é tomado de elementos de gênero, fazendo referência a tropos tradicionais de histórias de samurai. Alternativamente, você pode seguir o caminho da desonra, e o jogo também lhe dá todos os recursos típicos de um ninja: kunai, bombas de fumaça, armas envenenadas.

Ao final da jornada de Jin, a impressão que fica é de um jogo que teria espaço para melhorar — mas que já é muito satisfatório do jeito que está.

BRUNO SCHLATTER

A VASTIDÃO DA NOITE

Tem alguma coisa no ar

Numa pequena cidade do Novo México, na década de 1950, dois adolescentes, uma jovem telefonista e um locutor da rádio local, descobrem uma estranha frequência e a verdade sobre ela é muito mais assustadora do que jamais poderiam imaginar.

Esta é a trama básica do filme independente ***A Vastidão da Noite*** (*The Vast of Night*, 2019), que está disponível no catálogo da Amazom Prime Vídeo. Uma ideia simples e que, se dependesse apenas da descrição, poderia passar batido do público, como mais um filme de terror comum. Mas esse filme de ficção científica com terror pode ser tudo, menos comum.

Em sua estreia como diretor, **Andrew Patterson** (que também é o roteirista, produtor e fez mais um monte de coisa no filme) optou por várias escolhas arriscadas para contar sua história, começando que o destaque não é dado exatamente para o visual ou para efeitos especiais. Eles estão lá, claro, muito bem cuidados e perfeitamente utilizados, mas o foco do filme está no som.

Toda a história gira em torno de uma estranha frequência de aúdio e estranhos fenômenos, e para envolver ainda mais o espectador, o filme tem toda sua narrativa baseada em ondas sonoras, em rádio e todo o seu significado para o povo da cidade e da região. É aí que o diretor Patterson mostra seu domínio de cinema e proposta.

Os diálogos e conversas são propositalmente mais longos, sendo usados parar criar o clima ao mesmo tempo que vão montando o cenário de medo crescente. Mas não é o medo do susto, do monstro que aparece atrás da porta ou no espelho, é o peso que vai ficando no ar, de que algo desconhecido está para acontecer, e não parece ser nada legal.

A cenas também são longas, e na maioria das vezes, escuras, usando apenas uma fonte de iluminação natural, ou de um poste ou única lâmpada acesa. Ainda assim, toda a produção é extremamente bem cuidada e detalhada, na rescontuição de época, atuação, roteiro, falas e reações. Tudo é natural e real.

Além de não ter sustos ocasionais, o filme também não tem grandes sequências de ação, perseguição ou explosões. E isso é feito de propósito, também para criar uma atmosfera de desconforto. A sensação geral é de um episódio grande de uma série como *Além da Imaginação* ou *Quinta Dimensão*, com toques de *Arquivo X*, as quais o diretor faz homenagem de forma elegante, em estilo, sem citar diretamente.

Um filme com qualidade inegável no roteiro e diálogos, na trama e desenvolvimento, que assusta e intriga sem utilizar recursos fáceis

Pode não ser um filme que vai agradar a todo mundo, mas certamente, é uma excelente surpresa (e muito bem-vinda) na lista de filmes de sci-fi disponíveis nos últimos anos.

Recomendamos que seja visto a noite. No escuro.

ROGERIO SALADINO

DICAS DE MESTRE

Crânio Negro fazendo o pulo de uma edição para outra. Yep.Eu fiz essa piada

A Migração

Como pular de *Tormenta RPG* para *Tormenta20*

A grande mudança aconteceu! Você já tem em mãos o novíssimo *Tormenta20*, o livro básico que muda tudo sobre o mundo de RPG mais querido do Brasil!

Desde a fase de playtest, muitos de vocês já estão rolando suas novas campanhas, desfrutando os novos personagens. A comunidade aceitou e abraçou T20 com todas as forças. Dizer que o jogo está muito diferente é chover no molhado. Dizer que está muito melhor, também.

Mas para muitos de vocês, fãs antigos, ainda existe um assunto inacabado. Existem vinte anos de conteúdo, vinte anos de acessórios clássicos, muito amados, mas deixados para trás. Apesar da enormidade do novo livro básico, apesar de suas fartas 400 páginas, nem *tudo* sobre Arton está ali. E esse personagem? E aquele reino? E a minha magia favorita?

Sempre foi assim. Sempre que um RPG muda, ganha uma nova edição, tudo acaba sendo chacoalhado. Muitas decisões e escolhas, muito trabalho. Mudar é necessário, mas nunca é fácil.

Mudar ou não, eis a questão

Dois anos antes de *Tormenta20*, antes da campanha de financiamento coletivo, nós autores já planejávamos algo para celebrar os iminentes vinte anos de *Tormenta*. Haveria algo grande, isso era certo. Haveria mudanças, atualizações no cenário. O que ainda não estava resolvido eram as regras, o sistema de jogo. Mudaria também? Seria mantido igual?

Não é mais segredo que, no Quinteto, **Guilherme Dei Svaldi** é o cara sempre querendo mudar tudo (não se enganem; se dependesse dele, CADA nova reimpressão do livro básico seria um jogo diferente!) enquanto eu sou o cara tentando evitar que isso aconteça (muito). Ambos tínhamos preocupações válidas. Guilherme queria, claro, tornar o jogo melhor e melhor. Parece ótimo, certo? Sim em teoria, não exatamente na prática. Mudar as regras o tempo todo acaba inutilizando acessórios ainda muito recentes. Eu queria preservar esse acervo, manter a compatibilidade, evitar que coleções nas estantes dos fãs fossem para o lixo. Evitar que *cada* livro de *Tormenta* já publicado recebesse na capa um carimbo de "velho-inútil-obsoleto".

Empresas com menos escrúpulos lançam novas edições sem parar, como tática caça-níqueis, para intencionalmente inutilizar livros antigos e forçar a venda de novos — mas nem era o caso aqui. A Jambô não tinha estrutura para adaptar e republicar todos os acessórios anteriores. Daí minha insistência em manter as regras sem mudanças extremas. Não havia como reescrever e republicar clássicos muito queridos, como *O Panteão*, *Área de Tormenta*, *Piratas & Pistoleiros* e outros. O orgulho dos fãs exibindo suas coleções enormes sempre foi algo importante para mim. (Isto é, exceto quando decidem trazê-las INTEIRAS na mochila para autografar; dá pena do cidadão carregando todo aquele peso, e muito mais pena dos outros esperando atrás na fila!)

Então veio ***Império de Jade***. Por ser uma ambientação mais ou menos separada de Arton, resolvemos ousar um pouco. Em vez de algo 100% compatível com TRPG, várias pequenas mudanças. Um sistema de Honra substituindo as tendências. Jutsus em vez de magias. Misturar *Tormenta* e *Império* era possível, mas não por completo; nem tudo podia ser combinado. Ainda assim, a resposta do público às mudanças foi tão positiva, tão entusiasmada, que não podia ser ignorada.

Outra coisa: depois da compatibilidade, meu motivo mais forte para manter *Tormenta* imutável era a simples existência de *Pathfinder RPG*, outro derivado do Sistema D20. Ele havia sido lançado na mesma época de TRPG e nunca precisou de uma nova edição, ora bolas! Então, como já podem adivinhar, o anúncio de PF2 em 2018 despedaçou minhas desculpas. XD

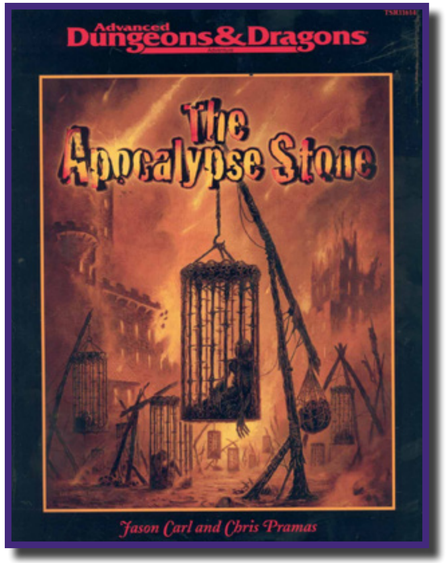
Ok, *Tormenta20* mudaria as regras. Mas mudaria *quanto*? Em reunião dos autores, o próprio Guilherme propôs quatro "graduações" para medir a relação entre o jogo antigo e o novo:

- **Nível 1: Igual.** T20 usaria as mesmíssimas regras de *Tormenta RPG*, mudando apenas o histórico do cenário. Acessórios antigos poderiam ser usados livremente, sem mudanças.
- **Nível 2: Parecido.** Usaria as regras básicas de TRPG, mantendo a compatibilidade, mas com leves mudanças e melhorias. Acessórios antigos poderiam ser usados com adaptações simples. Como *Império de Jade*.
- **Nível 3: Diferente.** Usaria as bases do sistema (atributos, raças, classes, níveis...), mantendo-o familiar aos fãs, mas com mudanças bem mais profundas e compatibilidade menor. Acessórios antigos teriam que ser convertidos, e apenas jogadores com excelente domínio das regras conseguiriam fazê-lo.
- **Nível 4: Muito diferente.** Usaria um sistema totalmente novo, sem semelhanças com TRPG ou mesmo D20. Seria outro jogo. Compatibilidade impossível. Acessórios antigos seriam inutilizados por completo, exceto históricos e ambientação.

DICAS DE MESTRE

Os níveis 1 e 4 foram descartados na hora. Decidimos pelo nível 2, com base no experimento bem-sucedido com *Império*. Mas, como você deve ter notado ao longo do desenvolvimento, tudo foi escorregando aos poucos na direção de 3. As mecânicas mudaram mais que o previsto, tanto por necessidade e consenso quanto por resposta dos apoiadores. Resultado: *Tormenta20* tornou-se um jogo fantástico, muito mais rico que seu antecessor, talvez o melhor manual de RPG produzido no Brasil. Mas esse feito extraordinário veio com um preço; aquela linda coleção de acessórios em sua estante foi, sim, comprometida.

Mas sem pânico! Há maneiras de salvar seus tomos preciosos, como veremos a seguir.



Morre AD&D morre!

A primeira boa notícia é que você não está sozinho. Outros passaram por isso. E não apenas sobrevivemos, como adoramos.

Em seus mais de trinta anos de existência, *Dungeons & Dragons* passou por muitas edições, teve muitas versões, incluindo algumas que nem eram D&D de verdade (4E, estou falando de você). Nascida em 1989, uma de suas encarnações mais duradouras e influentes chamava-se *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition*, ou apenas *AD&D 2ª Edição*. Após uma breve passagem pelo D&D básico, este foi o RPG que eu e meus amigos aprendemos a amar, com seu divertido universo de acessórios e cenários de campanha. AD&D era o lar de clássicos inesquecíveis como *Forgotten Realms, Greyhawk, Dragonlance, Ravenloft, Planescape, Dark Sun, Spelljammer* e outros.

A história é bem conhecida. No final da década de 90, AD&D estava em franca decadência; tinha certo número de fãs devotados, mas não conseguia atrair público novo. Produtos introdutórios como *First Quest* e o mundo de *Karameikos* fracassaram em trazer novos praticantes (ambos também foram publicados no Brasil, com resultado parecido). A salvação veio de onde menos se esperava: a TSR, fabricante do AD&D, foi adquirida pela Wizards of the Coast — recém-tornada muito rica por seu *Magic the Gathering*. A nova direção convidaria antigos talentos de volta para um projeto audacioso, um *Dungeons & Dragons* todo novo, e com regras abertas para todos. O resultado você já sabe: *D&D 3ª Edição* e a Licença Aberta D20.

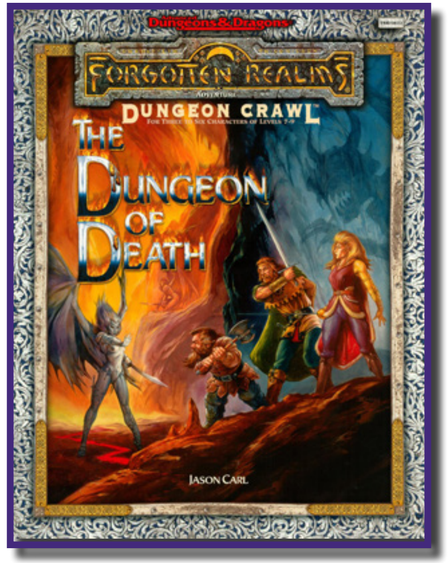
Tudo ótimo, mas havia aquele mesmo probleminha enfrentado por *Tormenta20* — D&D 3E mudaria bastante as regras. Naquela escala do Guilherme, seria nível 3, até beirando 4. Os próprios mundos de campanha seriam reformulados, alguns até sumiriam. A compatibilidade entre AD&D e D&D 3E era quase nenhuma, havia uma distância muito maior que entre TRPG e T20. Acervos imensos de títulos AD&D (muito, *muito* maiores até que *Tormenta*) não serviriam mais. Aqui a mensagem era clara, gritante: para jogar o novo, você precisa largar o antigo.

Mensagem tão clara que houve três aventuras — as três *últimas* aventuras AD&D — absurdamente perigosas, com o único objetivo de encerrar sua campanha *matando todos os personagens*. (Sim, é isso mesmo que você leu; AD&D não era para os fracos!)

Em ***The Apocalypse Stone***, o título é bastante autoexplicativo. Após o roubo de uma gema cósmica, responsável pelo próprio equilíbrio planar dos mundos, cabe aos heróis recuperá-la antes que tudo se exploda. Aqui a intenção não era "apenas" matar os personagens jogadores, mas também *destruir todo o mundo de campanha* — com uma aventura intencionalmente planejada para fazer qualquer grupo falhar! Não que os desafios fossem muito difíceis, mas havia enigmas e dilemas cuja solução correta era *contrária* ao que qualquer jogador normal faria. Coisas como ceder um item mágico valioso, não interferir em um conflito de aldeões, e até *ignorar um ataque do tarrasque*! Eu e meu grupo jogamos (e falhamos). Nunca ouvi falar de ninguém que a tenha terminado com sucesso.

The Dungeon of Death seria um nome bastante genérico para uma aventura, mas aqui a intenção era ser bem literal. A Masmorra da Morte era sediada no mundo de *Forgotten Realms*, particularmente na região norte, detalhada pela primeira vez no final dos anos 80, em um dos livros da série ***A Lenda de Drizzt*** (publicada pela Jambô). Este foi o sexto e último capítulo de uma série iniciada com *Undermountain: The Lost Level*, quatro anos antes. A série era chamada simplesmente *Dungeon Crawls*: aventuras sem grandes histórias ou tramas complicadas, apenas boa e velha exploração de masmorras, matança de monstros e pilhagem de tesouros.

Por fim (literalmente), ***Die Vecna Die!*** foi uma aventura monumental de 160 páginas atravessando três mundos clássicos: *Greyhawk*, *Ravenloft* e *Planescape*. Enquanto os aventureiros tentam proteger o próprio multiverso da destruição, o lich Vecna persegue seu grande objetivo de tornar-se um deus (qualquer semelhança com qualquer clérigo da guerra é pura coincidência). Vecna é um dos mais poderosos e clássicos vilões de D&D; dois artefatos famosos, o *Olho de Vecna* e a *Mão de Vecna*, vieram de seu próprio corpo. Foi, oficialmente, o último acessório AD&D publicado. Você quer saber se Vecna alcançou seu objetivo? Fácil, basta olhar quem é o Deus dos Segredos no *Livro do Jogador D&D 3ª Edição*...



Como se percebe por estes três títulos, não houve aqui nenhuma preocupação em preservar antigas coleções de fãs: quem quisesse mantê-las por saudosismo, ou para rolar campanhas com as regras antigas, que o fizesse por sua conta. Alguns fizeram isso mesmo, ainda há quem jogue AD&D até hoje (aliás, é um sistema com bom suporte na plataforma online *Roll20*). Mas, para jogar 3ª Edição, o jeito era desapegar.

Ou adaptar. Junto com os primeiros *D&D Player's Handbook* havia um encarte de poucas páginas chamado *Conversion Manual*, ou Manual de Conversão. Se o nome parece familiar, é porque os jogadores de *Tormenta20* também terão o seu.

Novidade e nostalgia

Cassaro, você não está ajudando! Como eu faço para usar minha coleção antiga em Tormenta20?

Tem razão, vamos lá. Agora, pode parecer sacanagem, mas minha primeira pergunta é:

• **Você precisa mesmo?** Lembra quando eu disse que não apenas sobrevivemos à mudança de AD&D para 3E, como também adoramos? Mesmo após anos jogando AD&D, após todos os anos de campanhas e dedicação e acúmulo de acessórios, mudar para a nova edição foi sensacional. Como já comentei em outras *Dicas de Mestre*, o jogo agora tinha muito mais liberdade, muito mais possibilidades. Ninguém *queria* continuar no AD&D, com seus paladinos só humanos, seus anões sem magia, seus Thac0s insuportáveis, suas jogadas de proteção contra varinhas e... Enfim, havia agora um mundo muito maior a explorar. Mesmo que quase toda a mecânica tivesse mudado, ainda era D&D em sua essência: heróis formando grupos para vencer masmorras, vilões e monstros.

Isso é ainda mais verdadeiro em *Tormenta20*. Comparado a seu antecessor (e ao próprio D&D 3E), as possibilidades são muito mais numerosas. *Milhares* de personagens que não eram possíveis em TRPG. Novas raças, novas classes, novos deuses, origens, praticamente *tudo* novo. Seja muito sincero: por mais que você goste de elfos e anões, após vinte anos jogando com eles, não tem a mínima curiosidade em experimentar um esqueleto ou golem?

Pode parecer que é fugir do problema mas, sinceramente, este seria meu primeiro conselho. Recomeçar do zero. Curtir a evolução do cenário, degustar as novas escolhas. Vamos ver se, depois disso, você ainda vai sentir saudades.

• **Crise dos Infinitos Kluncs.** Se não existem ainda regras para converter seus personagens e sua campanha para T20, talvez você não precise fazê-lo literalmente. Talvez só precise adaptar o *conceito*.

Meu personagem jogador mais famoso, Klunc o Bárbaro, não nasceu na ***Guilda do Macaco*** (nossa campanha online com os autores de *Tormenta*). Já havia um Klunc em AD&D, usando o acessório *The Complete Barbarian's Handbook*; um kit de personagem, o Bruto, oferecia um bárbaro muito forte e também muito estúpido. Era humano, mas ainda em AD&D teria outras versões, incluindo gigante (graças a um *desejo*) e meio-elfo (após ser ressuscitado por um druida).

Chegando à 3E, seria reformatado como meio-orc e, mais tarde, meio-ogro. Não existiu em *Tormenta* por muito tempo, exceto em citações breves. Enfim, na Guilda, ganhou sua encarnação mais duradoura. Logo também estará em T20, onde já aparece nas ilustrações do livro básico.

Nenhuma mudança de edições jamais impediu Klunc de voltar. Posso estar me repetindo (tenho quase certeza que estou), mas Klunc não é mais apenas um personagem; é um conceito, uma *ideia* — e, como dizem, ideias são à prova de balas. As minhas são, e as suas também. Reduza seu personagem, sua campanha, ao conceito básico. Encontre nas novas regras aquilo que mais se aproxima. Use.

• **Manter o passado no presente.** Talvez, para você, estas soluções não funcionem. Talvez seu grupo esteja rolando *A Libertação de Valkaria* há longos anos, ainda tentando superar a 14ª masmorra. Mudar todas as regras agora, no meio do caminho, seria impraticável. Largar a aventura inacabada para recomeçar outra campanha do zero também soa mal. E conceitos também não ajudam.

Neste caso, minha sugestão pode não ser muito atraente, mas com certeza vai funcionar. *Não mude.* Siga usando as regras antigas para terminar essa campanha específica. Não há nenhum mal nisso, não é crime. Sempre que surge uma nova edição, explode uma onda de pavor exagerado entre os fãs, temendo que a Polícia das Edições apareça em sua casa para queimar seus livros antigos. Não vai acontecer! Você pode jogar o clássico TRPG quando e como quiser, ninguém pode proibi-lo! É verdade que o suporte ao jogo — seja em acessórios oficiais, seja aqui na *Dragão Brasil* — deixará de existir aos poucos. Mas é certo que você já tem o material necessário para seguir jogando, talvez durante anos!

Mesmo após adotar T20 em base regular, é muito possível que você ainda queira jogar a versão anterior, em ocasiões especiais, por simples nostalgia. Entre os amigos que formavam nosso primeiro grupo de AD&D, um deles mudou-se para o exterior, onde formou família. Suas visitas ao Brasil são raras; quando acontecem, fazemos o possível reunir a velha equipe, os velhos livros, e jogar AD&D celebrando os velhos tempos. Vamos lá, quem nunca desencaixotou um *Gurps, Paranoia, Toon* ou *Lobisomem* e quis juntar a turma de novo?

Questão de prestígio

Classes de prestígio. Para o jogador antigo migrando de TRPG para T20, este pode ser o maior obstáculo.

Esta invenção de D&D 3E veio para substituir os antigos kits de AD&D (também parecidos com os kits de *3D&T*), oferecendo ao personagem certa especialização. Em vez de um guerreiro comum, você pode ser um gladiador, um cavaleiro de feras, uma amazona, um samurai e assim por diante. Em sua versão mais recente, classes de prestígio (ou CdP para os íntimos) são como classes focadas em certo tema. Você não pode pegá-las desde o primeiro nível: antes deve pertencer a uma classe básica normal, e então atender certos requisitos para adotá-la (geralmente a partir de 5° nível).

Esse é exatamente um dos grandes problemas com classes de prestígio: elas o obrigam a abandonar sua classe original. Às vezes algumas habilidades da classe antiga são mantidas, como conjuração de magias — mas nem sempre. Então, para tornar-se um gigante furioso (CdP para bárbaros), você precisa deixar de ser um bárbaro, deixar de ganhar novas utilizações de fúria bárbara. *Tormenta20* adotará uma solução diferente, permitindo que você adote um caminho especializado sem deixar de avançar em sua classe antiga. Mas logo voltamos a esse assunto.

Ao longo dos anos, *Tormenta* trouxe um bom número de CdP bastante icônicas. Cavaleiro do Corvo. Explorador da Tormenta. Guerreiro mágico. Gladiador imperial. Cavaleiro libertador. Baloeiro goblin. Xerife de Azgher. Guardião da Realidade. É bem possível que seu personagem jogador pertença a uma delas. Um personagem com longos anos de campanha, que você gostaria de adaptar e transferir para *Tormenta20*. E isso será mesmo um problema.

Nenhuma classe de prestígio antiga foi, ainda, atualizada para T20. Em alguns casos, isso não vai acontecer. Tanto o engenhoqueiro goblin quanto o mestre armeiro — dois clássicos de TRPG, com habilidades para produzir engenhos malucos e melhorar itens — são agora desnecessários, porque existe a classe básica inventor. O mesmo deve acontecer com antigas CdP que emulavam piratas, pistoleiros, cavaleiros e lutadores, por exemplo.

Outras voltarão, por serem parte importante da ambientação de *Tormenta*, mas não como você as conhece. Nem mesmo se chamarão mais classes de prestígio, porque não serão realmente "classes"; agora devem se chamar *distinções* (ideia excelente de **Leonel Caldela**). Não mudarão mais seus bônus de ataque ou pontos de vida. Ainda haverá requisitos a satisfazer, tanto mecânicos quanto em campanha. Por exemplo, para tornar-se um cavaleiro libertador, não bastará apenas ser devoto de Valkaria — você talvez precise realizar uma grande missão em nome da deusa, ou receber sua bênção em pessoa. Exceto com permissão especial de um mestre *muito* bonzinho, uma distinção não poderá ser obtida durante a criação de personagem, mesmo já começando em níveis altos; será algo a ser conquistado na mesa de jogo, com suas próprias ações.

Se você acompanhou a *Guilda do Macaco*, deve lembrar de quando Klunc o Bárbaro tornou-se um gigante furioso. Além de atender os requisitos mecânicos, ele também devorou o coração de um gigante derrotado. Esta última parte *não era* um requisito, foi apenas algo que inventei naquele momento por achar interessante. No entanto, todas as distinções agora devem exigir algo parecido.

Isso significa que distinções serão mais difíceis de conquistar que as antigas CdP, reduzindo o potencial de combos apelões (ai que dó!). Por outro lado, quando conseguir, você terá acesso a uma lista de poderes exclusivos para aquela distinção. Cada vez que avançar de nível, poderá escolher pegar um poder de sua classe, um poder geral ou um poder da distinção (sendo que estes serão provavelmente melhores). Ou seja, você ainda pertence à sua classe, mas com poderes novos.

Assim, enquanto as distinções oficiais não chegam, você mesmo pode emular essa mecânica para converter seu personagem antigo. Verifique as habilidades da classe de prestígio. Transforme cada uma em um poder, veja se as regras combinam com o sistema T20. Submeta à aprovação do mestre, e pronto. Vai dar algum trabalho, e não funcionará 100% em todos os casos, mas deve quebrar o galho por enquanto.

Conversão real

E existe, claro, a única solução total e verdadeira: converter as regras de TRPG para T20, uma por uma. Pegar uma ficha de personagem, adotar fórmulas e métodos, transportar seus números para o novo jogo. Para cada teste antigo, encontrar um teste novo.

Durante a campanha de financiamento *Tormenta20*, foi prometido que essa seria uma opção disponível — e será. Visite a coluna *Caverna do Saber* nas próximas edições. Ali é onde o heroico Guilherme estará ousando os primeiros passos para trazer até vocês um *Manual de Conversão Tormenta20* oficial entre os sistemas. Em sua versão final ele será digital e gratuito, disponível não apenas para apoiadores da campanha original, mas para qualquer interessado.

Apenas tenha uma coisa em mente: nenhuma, *nenhuma* conversão será absolutamente perfeita. A própria natureza do jogo mudou, o próprio equilíbrio de forças. Um guerreiro de 10° nível em TRPG não tem, necessariamente, o mesmo poder de um guerreiro de 10° nível em T20. *Não* haverá equivalente para *cada* habilidade ou magia, assim como também não houve entre AD&D e D&DF 3E. Para tornar *Tormenta20* algo novo e brilhante, algumas coisas tiveram que ser deixadas para trás.

Uma olhada no antigo *Conversion Manual* AD&D/3E já permite fazer uma ideia. Muitas mecânicas foram abordadas, sim, mas AD&D era rico demais, tinha material demais. Vários trechos do manual apenas diziam: "se não achar no novo jogo o que seu personagem tinha no antigo, use algo parecido".

Ainda assim, o *Manual de Conversão T20* tem como objetivo ser um instrumento para ajudá-lo recuperar o máximo possível do material antigo. Um instrumento, uma ferramenta, que ainda exige um artesão habilidoso. Vai ajudá-lo muito, mas as decisões em cada passo ainda serão suas.

Como em toda migração, toda grande jornada, existe risco. Existe custo e perda. Mas a recompensa final valerá a pena.

PALADINO

ROMANCE DE RPG É NA JAMBÔ

Se você quer se divertir com uma história fantástica, ou se busca novas inspirações para a sua mesa de RPG, a Jambô tem o que você precisa. Iniciada em 2006, a linha de Tormenta está cheia de novidades e, desde 2017, somos a editora oficial dos romances de Dungeons & Dragons no Brasil. Escolha seu livro e boa aventura! -- www.jamboeditora.com.br

DUNGEONS & DRAGONS® TORMENTA JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

Enfrente os mongóis invasores usando novas técnicas em *3D&T* e *Império de Jade*

ADAPTAÇÃO

Honra e dever. Lealdade e orgulho. Mais que meras palavras, esses conceitos valem mais do que a própria vida de um samurai. Seus valores são sua maior força, no mais letal dos combates ou na mais intrincada das conspirações. Mas nem isso pode ser o suficiente. E quando a única forma de lidar com o inimigo e cumprir o seu dever é justamente dar as costas para o seu código? Falhar é inaceitável, mas abdicar da honra também...

Ghost Of Tsushima, novo jogo da produtora Sucker Punch e último grande exclusivo do PlayStation 4, aborda esse e outros dilemas do universo samurai. A história é ambientada no Japão feudal, durante uma invasão mongol. Jin Sakai, o último samurai vivo depois de uma batalha sangrenta, é o único capaz de conter as forças invasoras — mas, para isso, precisará recorrer a métodos furtivos e covardes.

Pouca história...

O cenário de *Ghost of Tsushima* é construído sobre um evento histórico real: as invasões mongóis do Japão no século XIII. Duas tentativas de invadir o arquipélago aconteceram, em 1274 e 1281. O jogo ocorre durante a primeira delas.

Tsushima, especificamente, é uma ilha localizada no estreito da Coreia, no mar que separa as ilhas maiores do Japão do continente. Segundo a religião xintoísta, teria sido uma das oito ilhas originais criadas pelos kami Izanami e Izanagi. Devido à sua posição geográfica, sempre foi um ponto de contato importante entre o Império Japonês e as potências continentais, em ambas as direções — assim como foi a primeira província invadida pelos mongóis, já havia servido de ponte para que os próprios japoneses invadissem os reinos coreanos em séculos anteriores. Também foi base e porto clandestino para piratas da região em mais de uma ocasião.

Mesmo que o jogo se baseie em um evento histórico, no entanto, é importante destacar que ele não é necessariamente fiel à história real. Há muitas licenças poéticas. Algumas, talvez, sejam justificadas para que sequer houvesse um jogo em primeiro lugar — se seguisse à risca a história conhecida, haveria muito pouco o que fazer na ilha antes que ela fosse arrasada e saqueada, e então os invasores seguissem para as ilhas principais, antes de serem enfim derrotados. Não parece muito divertido para um videogame (ou mesa de RPG), não?

Outras questões são mais sutis, e estão na caracterização do cenário e personagens. O jogo tenta ser muito fidedigno à imagem ocidental que temos dos samurai e cultura bélica japonesas — mas essa é uma imagem que fazia pouco sentido no século XIII, ainda na época do primeiro xogunato, o de Kamakura. A maior parte das características que associamos aos samurai, e que o jogo tenta reproduzir, não se consolidaria antes do xogunato de Tokugawa, quatro séculos depois; mesmo detalhes menores, como a estrutura de versos da poesia haiku e as espadas e armaduras usadas pelos guerreiros do jogo, possuem formas que só assumiriam muito posteriormente.

O que o jogo tenta, na verdade, é mais capturar uma imagem mítica do Japão, com seus tropos e clichês como são vistos pelo ocidente, do que histórica. E, é importante deixar claro, isso não é necessariamente um problema. Estes detalhes técnicos precisam ser levantados, mas em última instância, numa obra de ficção, você não é obrigado a seguir a história à risca; no entanto, é uma escolha com que irá se deparar em algum momento se vier a utilizar o cenário do jogo em uma mesa de RPG. Portanto (e dizemos isso lembrando que um dos autores do artigo, além de escrever RPG, também trabalha como professor de História) reiteramos que, dependendo do seu objetivo, não é necessariamente errado contar uma história de época que não seja 100% correta historicamente, se isso tornar o seu jogo mais divertido ou interessante — mas é importante estar consciente dessas imprecisões, para que você não confunda com a história real.

...muito drama!

Se *Ghost of Tsushima* não é o mais histórico dos jogos, é porque a referência que busca não é a história de fato, e sim o cinema e a literatura japonesas contemporâneas. Muito dele é feito para emular um filme *jidaigeki*, os dramas de época imortalizados por diretores como **Akira Kurosawa** e **Masaki Kobayashi**, e atores como **Toshiro Mifune** e **Tatsuya Nakadai**. Há até mesmo um "modo Kurosawa", que o deixa em preto e branco como um filme antigo!

Estes filmes são, também, uma referência mais interessante para jogos de RPG. Seja em um cenário (quase) histórico, seja em um mundo fantástico— como Tamu-ra —, você pode encontrar muita inspiração para aventuras em clássicos como *Os Sete Samurai*, *Yojimbo* ou *Harakiri*.

Alguns elementos do gênero são mais fáceis de capturar do que outros, e dependem mais do clima da mesa do que propriamente de regras de jogo (experimente imaginar as cenas da aventura em preto e branco!). Há diversos temas recorrentes nas tramas, que *Ghost of Tsushima* explora bem, e você pode tentar incluir nas suas histórias — como a relação entre mestre e aprendiz, o controle (ou descontrole) sobre as emoções, os conflitos entre o dever e a vontade individual, as obrigações para com a família e o clã.

Claro, muitos desses temas também podem ser subvertidos, e dar o mote para enredos mais únicos. Kurosawa, por exemplo, foi um diretor conhecido por não se ater a temas típicos do gênero, e muitas vezes preferir contar suas histórias do ponto de vista de personagens marginais, como camponeses, ladrões e ronin desempregados. Nem só de samurai vivia o Japão feudal!

Em termos de regras de jogo, apresentamos a seguir duas opções que podem ser usadas para aprimorar o clima de filme de samurai das suas mesas: uma para tornar os jogos mais letais, e a outra para realizar os confrontos individuais tão característicos do gênero.

Dificuldade letal

Histórias de samurai são tensas e letais. Um golpe bem dado, seja por técnica ou sorte, é o suficiente para decidir um combate; não se tira uma katana da bainha se você não espera matar ou ser morto, e todos devem ser receosos de sacá-la na primeira oportunidade. Se você quiser valorizar esse aspecto nos seus jogos, pode usar as opções a seguir.

Em *Império de Jade*, a menos que alguma habilidade diga o contrário, considere que um personagem morre ao chegar a -10 PV, mesmo se os seus PVs totais forem maiores que 20 (se forem menores, mantenha o valor padrão). Além disso, sempre que o personagem conseguir um acer-

ADAPTAÇÃO

to crítico usando uma arma obra-prima — por exemplo, a espada de um samurai —, ele pode rolar a jogada de ataque novamente, com os mesmos bônus e margem de ameaça. Caso a segunda rolagem acerte a CA do alvo, os seus multiplicadores são dobrados — é como se ele conseguisse um crítico duplo! E caso essa segunda jogada também caia na margem de crítico, o alvo é imediatamente reduzido a -1 PV, e precisa ser estabilizado ou começará a morrer na próxima rodada (segundo as regras de Ferimentos & Morte, p. 233 de *Império de Jade*).

Em *3D&T*, a recomendação é utilizar a regra de 2d6 do *Manual do Defensor* (p. 46), mantendo a opção de rolar acertos devastadores sem modificar os PVs dos personagens. Caso um personagem seja reduzido a 0 PVs, não role um Teste de Morte: em vez disso, considere o próprio valor do dado no ataque (ou o maior dado rolado, na regra de 2d6) como o resultado. Isso quer dizer que reduzir alguém a 0 PVs com um acerto crítico sempre irá matá-lo, provavelmente em uma grande chuva de sangue! Para um jogo ainda mais letal, considere que todos os ataques com danos físicos (personalizados como corte, esmagamento ou perfuração) são Vorpais (*Manual 3D&T Alpha*, p. 120), sem custo extra, e podem matar o alvo automaticamente em um acerto crítico se ele falhar em um teste de Armadura.

Confrontos

O confronto é um dos momentos mais icônicos dos filmes de samurai. Dois guerreiros se põem frente à frente, encarando-se e buscando o momento certo de puxar a espada para atacar o oponente, antes que ele próprio o faça e o pegue de guarda aberta. Mesmo entre grupos grandes de adversários, não é incomum que cada lado escolha um campeão para realizar um confronto antes da batalha começar, seguindo ou não com um combate normal posteriormente. Você pode simular estes confrontos com um minijogo simples, que funciona tanto para *3D&T* quanto para *Império de Jade*.

No momento em que começa o confronto, ambos os participantes devem pegar um d6 e escolher um número, escondendo-o com a mão para que o oponente não possa vê-lo. Podemos dizer que o número escolhido representa o momento em que o personagem pretende sacar a espada e atacar, e será usado como um bônus na jogada de iniciativa — mas não vá escolhendo logo o maior número (você já entenderá o porquê)! Após ambos terem escolhido, abrem as mãos e revelam os dados a todos.

Aquele que escolheu o menor número é o que possui vantagem, e recebe o bônus de iniciativa (em Império de Jade, dobre o valor do dado para o bônus — um 2, por exemplo, vira um bônus de +4). O maior número foi pego de surpresa e deve rolar a iniciativa sem bônus. A exceção é quando os números são lados opostos no dado, caso em que vence o maior: o 4 vence o 3, o 5 vence o 2, e o 6 vence o 1. Se ambos escolherem o mesmo número, eles se anulam e ninguém recebe o bônus.

O segredo para vencer um confronto, assim, é saber ler o oponente antes de escolher o valor do dado. Será que o seu valor normal de iniciativa é mais alto ou baixo do que o seu? Ele tentará um valor alto no dado, para compensar a diferença de atributo/perícia, ou apostará tudo em um valor baixo, para anular o seu bônus?

Após a revelação do dado e definição dos bônus, ambos rolam a iniciativa para o ataque do confronto. Aquele que vencer pegará o adversário completamente desprevenido: o seu primeiro ataque será um acerto crítico automático, ignorando a CA em *Império de Jade* e considerando o alvo como indefeso em *3D&T* (nas regras de dificuldade letal, role apenas a confirmação do crítico duplo em IdJ, e considere um acerto devastador automático em *3D&T*). Confrontos costumam ser mortais! Se o perdedor sobreviver, podem seguir a partir daí as regras normais de combate.

Tornando-se um fantasma

Um verdadeiro fantasma mistura o conhecimento marcial de um samurai com estratagemas e uso de armas desonradas. É comum que o povo reconheça os esforços de um fantasma, mesmo quando é necessário recorrer às sombras em seus métodos. Por isso, a figura do fantasma atrai admiração dos plebeus e temor dos inimigos, não importa quem sejam.

Em Tamu-ra, também há histórias e lendas antigas sobre fantasmas: samurais caídos em desgraça que precisaram aprender táticas escusas ou até treinar com ninjas e ladrões para conseguir cumprir com seu dever. No fim das contas, não importa o quão desonesto e furtivo um fantasma precise ser, ele faz o que faz ainda por uma noção específica de honra, que põe a proteção dos camponeses e dos indefesos em primeiro lugar.

Ser um fantasma exige requisitos diferentes dependendo do sistema usado na sua mesa. Em IdJ, envolve uma nova mecânica chamada "caminho" (veja adiante). Em *3D&T*, o jogador deve obter o seguinte kit:

3D&T: O fantasma (kit de personagem)

Exigências: Boa Fama; Invisibilidade; Crime; Código de Honra dos Heróis.

Função: atacante.

O fantasma já foi um guerreiro honrado, um samurai que seguia um rígido código de conduta, e pautava a sua vida pelo dever e a retidão moral. Mas algo aconteceu que o fez mudar a visão de mundo, o tirou do seu pedestal de honra, e o levou a questionar os modos de viver e lutar tradicionais. Hoje, é um guerreiro pragmático, entendendo que o seu dever de protetor é melhor cumprido quando se livra das amarras que o prendiam e deixa-se guiar pelos métodos que forem, acima de tudo, eficazes.

Ataque contínuo. Quando você reduz um inimigo a zero PVs, pode fazer um novo ataque contra outro oponente que esteja ao alcance. O novo ataque usa os mesmos modificadores do ataque original. Você pode usar este poder até não conseguir derrubar um inimigo ou até derrubar um número de inimigos igual à sua Força. Você pode usar esse poder depois de um golpe de misericórdia.

Bomba de fumaça. Usando uma ação e 2 PMs, você força todos os oponentes ao alcance de um ataque com Força a fazerem um teste de Habilidade, ou ficarão cegos por 1d rodadas (veja a magia Cegueira, p. 87 do *Manual 3D&T Alpha*). Oponentes cegos estão vulneráveis (mas não indefesos) e podem ser alvos de golpes de misericórdia.

Golpe de misericórdia. Quando você causa dano contra um alvo indefeso, ele deve

Nova mecânica: Caminhos para Império de Jade

Alguns aventureiros vivem eventos marcantes o suficiente para mudá-los para sempre. Essas mudanças drásticas podem ser positivas ou terrivelmente trágicas, mas uma série de novos treinamentos e capacidades só são alcançadas graças a isso. É o que acontece quando um herói decide seguir um determinado caminho.

Em termos de regras, caminhos são conjuntos de novos talentos e/ou jutsus que podem ser adquiridos por qualquer personagem, desde que preencham os pré-requisitos gerais do caminho e os especificados em cada talento. No entanto, apenas aqueles que seguem verdadeiramente um determinado caminho podem adquirir seus talentos em uma versão mais poderosa, e usar certos jutsus com aprimoramentos exclusivos. Esses efeitos mais poderosos e exclusivos são descritos com o nome do caminho.

Para seguir um caminho, não basta apenas cumprir os pré-requisitos, mas ter passado por um acontecimento específico, chamado carma. O carma determina não só uma vivência do personagem, como estabelece um fato certo a respeito do futuro, caso ele continue no caminho até o fim da vida ou o abandone.

Talentos de um determinado caminho não pertencem a nenhum grupo de talento do livro básico — em vez disso, pertencem a seu próprio grupo. No caso dos jutsus, é como se recebessem um novo descritor de mesmo nome, como ocorre com ninjas. Caso um personagem já tenha talentos e jutsus de caminho apesar de não segui-lo e só depois obter o carma necessário para trilhá-lo, vai poder usufruir automaticamente de todos os benefícios e aprimoramentos exclusivos.

Os talentos do caminho do fantasma desta matéria, por exemplo, são talentos de fantasma. Caso um personagem já possua Honra Cinzenta antes de seguir o caminho de fantasma, assim que puder segui-lo, usufruirá automaticamente do benefício de fantasma. O mesmo vale para aprimoramentos exclusivos de jutsus: se tornam disponíveis assim que o personagem aceita trilhar o caminho.

Fica a critério do mestre vetar as novas opções de um caminho totalmente ou permitir apenas os benefícios básicos dos novos talentos.

fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus PVs caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.

Postura fantasma. A sua presença assusta aqueles que oprimem o povo. Você pode usar a magia Pânico (*Manual 3D&T Alpha*, p. 106) como uma habilidade natural. Oponentes em pânico estão vulneráveis e podem ser alvos de um golpe de misericórdia.

Fantasma (caminho para Id J)

Existem histórias em Tamu-ra sobre samurais que renegaram o status e a glória de seus clãs para lutar pelo povo e protegê-lo quando a honra não foi o suficiente. Esses guerreiros furtivos são conhecidos popularmente como "fantasmas", e histórias reais se misturam com lendas quando se trata deles.

Entretanto, fantasmas são reais, e você é um deles. Seu nome está na lama, e você decidiu abdicar dos conceitos mais rígidos da honra para fazer o que é certo.

Carma: você foi um samurai valoroso, mas depois de um terrível incidente, teve que se voltar para táticas desonradas. Seu clã sofreu uma amarga derrota em batalha, ou você falhou em proteger seu suserano, se recusando a juntar-se a ele na morte. O que quer que tenha sido, esse fato fez com que você caísse abaixo de Honra 15, perdendo assim várias das suas habilidades de samurai.

Caso continue neste caminho até o fim dos seus dias, jamais terá seu esforço notado ou suas conquistas reconhecidas pela sociedade nobre, sendo inclusive perseguido e morto se possível. Não há mérito no caminho do fantasma. Se mesmo um dia você abandonar este caminho para adotar outro mais honrado, todas as atrocidades que cometeu enquanto fantasma virão à tona claras como a luz do dia, decepcionando as pessoas honestas (ou superior) que você mais ama. Sua relação com elas nunca mais será a mesma, a critério do mestre.

Pré-requisitos gerais: pelo menos 5 níveis de samurai e 1 nível de ninja. Sua Honra sempre deve estar entre 6 e 15, do contrário, você não consegue usufruir de nenhum benefício de fantasma. Um fantasma não pode se dar ao luxo de seguir o bushidô em todos os detalhes, mas também não pode perder a humanidade, se tornando pior do que aquilo que combate.

Abate Repentino

Você consegue abater seus inimigos sem que sequer percebam.

Pré-requisitos: Des 23, ninja de 5° nível.

Benefício: você pode realizar golpes de misericórdia com uma ação completa também em alvos adjacentes que estejam desprevenidos.

Fantasma: o mesmo que o benefício padrão, mas com uma ação padrão.

Arma Incendiária (Jutsu Básico; Força)

Ao aprender este jutsu, um fantasma pode usar os seguintes aprimoramentos exclusivos:

+2 PM (Fantasma): aumenta o dano para +2d6 por fogo (ou +2d10 por fogo, caso o outro aprimoramento de dano seja usado em conjunto).

+5 PM (Fantasma): em um ataque à distância, o projétil também explode, causando 4d6 de dano adicionais a qualquer criatura a até 3m do alvo. É possível tomar metade desse dano com um teste bem-sucedido de Reflexos (CD igual ao resultado da jogada de ataque).

Astúcia Honrada

Usar de truques, armadilhas e outras espertezas não faz de você tão desonrado se for pela razão certa.

Pré-requisito: Honra Cinzenta.

Benefício: ao executar jutsus ou usar perícias desonradas, a violação de honra é sempre um passo mais brando do que seria normalmente (no mínimo leve). Uma violação extrema passaria a ser severa, por exemplo. Além disso, se executar um jutsu ou usar uma perícia de forma desonrada fizer com que você ganhe Honra no processo, além do ganho de Honra, nenhuma violação é cometida.

Fantasma: você nunca comete violações de honra ao usar perícias ou ao executar jutsus de forma desonrada.

Bomba de Fumaça (Jutsu Básico; Inteligência)

Ao aprender este jutsu, o fantasma possui o seguinte aprimoramento exclusivo:

+3 PM (Fantasma): você pode realizar uma ação de ataque a um oponente adjacente logo após usar este jutsu como uma ação livre.

Honra Cinzenta

Seus métodos não agradam muito a Lin-Wu, mas seus objetivos sim.

Pré-requisito: samurai de 5° nível.

Benefício: escolha uma de suas habilidades de samurai que exige Honra 16 ou maior para ser usada. Você pode usá-la desde que sua Honra seja 10 ou maior. Você pode adquirir esse talento mais vezes, uma vez para cada habilidade de samurai.

Fantasma: o mesmo que o benefício padrão, mas vale para todas as habilidades de samurai que exigem Honra 16 ou maior. Você só precisa ter Honra 6 ou maior para usá-las.

Ninjutsu Honrado

Seu senso de honra não é tão abalado ao usar armas desonradas se for por uma causa que você acredita ser justa.

Pré-requisito: Honra Cinzenta.

Benefício: ao usar armas ninjas, a violação de honra é apenas moderada em vez de severa. Se usar uma arma ninja de forma com que ganhe Honra no processo, além do ganho de Honra, nenhuma violação de honra é cometida.

Fantasma: você nunca comete violações de honra ao usar armas ninjas.

Presença Fascinante

Sua presença inspira a vida dos aldeões e camponeses, enquanto aterroriza os seus inimigos.

Pré-requisitos: seguir o caminho do fantasma e ter pelo menos dois talentos e/ou jutsus de fantasma.

Benefício (Fantasma): ao tentar um teste de Diplomacia com qualquer cidadão que não seja uma autoridade, principalmente camponeses e outros plebeus que não são aventureiros, a atitude começa amistosa. Caso possua todos os talentos e jutsus de fantasma, a atitude começa prestativa.

No sentido oposto, seus inimigos ouvem histórias a seu respeito e sentem medo de você como sentiriam de um terrível youkai. Você recebe +4 em testes de Intimidação contra seres hostis a você. Caso possua todos os talentos e jutsus de fantasma, esse bônus aumenta para +8 e também se aplica a seres inamistosos.

O império mongol

Os mongóis são os oponentes de Jin na sua jornada para libertar Tsushima. Eles são também um povo histórico, que conquistou o império de maior extensão contínua que já existiu na história humana. No seu auge, em meados do século XIII, dominavam uma área que ia desde a costa do Oceano Pacífico, no leste, até o rio Danúbio, na fronteira da Europa, no oeste.

Quando a primeira tentativa de invasão ao Japão ocorreu em 1274, no entanto, o grande império conquistado por Genghis Khan e seus filhos já começava a se fragmentar entre seus herdeiros. Kublai, neto de Genghis, era nominalmente o Grande Khan, e, após conquistar a maior parte da China (onde deu início à dinastia Yuan em 1271), ordenou a invasão do arquipélago.

Os mongóis são comumente vistos como um povo cruel e violento, mas é preciso lembrar que muitos dos relatos que temos sobre eles foram feitos pelos povos conquistados, com uma tendência a exagerar aquilo que os colocasse sob uma luz negativa. Não devemos ser ingênuos, é claro: eram um povo de conquistadores, que guerreavam com brutalidade. Mas também eram conhecidos por serem tolerantes com religiões e culturas estrangeiras — muitos conselheiros cristãos, muçulmanos e budistas viviam nas cortes mongóis —, e pela disposição em incorporar pacificamente ao império aqueles que aceitassem a rendição.

Em sua ideologia e propaganda, os Khan diziam possuir uma missão divina de governar o mundo e trazer uma era de paz. No auge do seu poder, as regiões dominadas gozaram de relativa tranquilidade interna e prosperidade, que é chamada por alguns historiadores atuais de pax mongolica. No entanto, aos que resistiam à dominação, não demonstravam piedade ou remorso.

Ghost of Tsushima busca alguma fidelidade ao retratar os mongóis, embora existam muitos exageros e algumas idiossincrasias. Talvez a mais gritante seja os arqueiros:

ADAPTAÇÃO

a arquearia é uma prática tradicional até hoje na Mongólia contemporânea, e grande parte do sucesso militar dos Khan é atribuído à qualidade e pontaria dos seus arqueiros montados à cavalo. No jogo, no entanto, isso pouco aparece (os arqueiros quase sempre desmontam dos cavalos antes de começarem a atirar!), e há mesmo toda uma sequência de missões secundárias dedicadas a elevar a arquearia japonesa (que também é muito antiga e tradicional) acima da mongol.

Note ainda que você não precisa se limitar a cenários históricos para utilizar os mongóis como oponentes. É fácil imaginar um paralelo a eles em mundos fantásticos: em Tamu-ra, por exemplo, poderiam ser uma aliança de tribos nômades de guerreiros-xamãs do Trono de Sugora, ou qualquer outra horda de povos bárbaros vindos do continente, que tenta atacar e conquistar a ilha. Os Khan — incluindo Khotun — seriam os generais e líderes destes povos, comandando-os em direção à Grande Paz e a glória da conquista das nações estrangeiras.

Khotun Khan

Khotun Khan é o general do exército mongol que invadiu Tsushima. Deseja utilizar a glória de conquistar o arquipélago japonês para aumentar sua influência no império, e talvez no futuro desafiar seu primo Kublai pelo título de Grande Khan.

Apesar de bruto, Khotun não é um ignorante. Tão astuto quanto cruel, estudou cuidadosamente os costumes japoneses antes de atacar a ilha, e se aproveita dos métodos honrados dos nativos para aterrorizá-los e pegá-los de surpresa com táticas sujas quando esperariam um combate limpo.

Em batalha, Khotun utiliza um guandao, uma arma de haste chinesa com uma lâmina de sabre na extremidade, semelhante à naginata japonesa, mas modificada com uma ponta de lança no lado oposto para ataques perfurantes. Importante destacar, em um jogo que se reveste de uma aparência de representação histórica, que Khotun é um personagem fictício, e não é equivalente a qualquer general mongol que tenha existido de verdade.

3D&T — 31N

F5 (corte ou perfuração) H4 R5 A4 PdF0; 49 PVs, 25 PMs

Kits: Bárbaro (força bruta, fúria de combate), Guerreiro (armadura completa).

Vantagens: Escudo, Grunts (soldados mongóis), Técnica de Luta x2 (Ataque Surpreendente, Ataque Violento, Combo, Bloqueio), PVs Extras, Treinamento Especial (ignora Inculto nos requisitos de Bárbaro), Vigoroso.

Perícias: Manipulação e Sobrevivência.

Império de Jade — ND 14

Bushi 16, Tamanho Médio, Desonrado

Iniciativa +18.

Sentidos: Percepção +17.

Classe de Armadura: 27 (31 com Especialização em Combate).

Pontos de Vida: 258 (além de 25 PVs temporários em resolução).

Pontos de Magia: 34.

Resistências: Fort +15, Ref +10, Von +9, redução de dano 10 (em resolução), fortificação 75%.

Deslocamento: 12m.

Ataques corpo a corpo: Guandao do Khan +22 (3d8+14, corte, x3); com Especialização em Combate +20 (3d8+14, corte, x3); com Ataque Poderoso +20 (3d8+18, corte, x3, +2 para cada 1 PM gasto).

Habilidades: For 24, Des 14, Con 20, Int 16, Sab 12, Car 16, Hon 7.

Perícias: Cavalgar +18, Diplomacia +19, Intimidação +19, Sobrevivência +17.

Talentos gerais: Ataque Poderoso, Combate Montado, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Especialização em Combate, Empunhadura Poderosa, Golpe com Duas Mãos, Separar Aprimorado, Treinamento de Perícia (Diplomacia), Trespassar, Trespassar Aprimorado, Usar Arma Exótica (Guandao do Khan).

Bushi: Khotun Khan pode usar todas as habilidades de bushi até o 16° nível. Seus talentos de classe e de sobrevivente são: Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas (simples e marciais), Fortitude Maior, Duro de Matar e Vitalidade x4.

Resolução: com uma ação livre, Khotun Khan recebe RD 10 e 25 PV temporários.

Hoje Não: ao falhar em um teste de resistência, Khotun Khan pode pagar 2 pontos de magia para repetir o teste. Ele deve ficar com o novo resultado, mesmo sendo pior que o primeiro.

Perto da Morte: Khotun Khan fica mais forte quando está quase morrendo. Se estiver com menos da metade de seus PV totais, ele recebe +4 nas jogadas de ataque e dano. Esse bônus é dobrado se estiver com 10 PV ou menos.

Duro de Matar: Khotun Khan pode gastar 4 PM para ignorar completamente qualquer dano que o faria cair a 0 PV ou menos.

Nem Morto Aprimorado: se reduzido a 0 pontos de vida ou menos enquanto estiver em resolução, Khotun Khan consegue manter-se consciente e agir normalmente. Ele ainda deve fazer testes de Constituição para não sangrar, mas só morrerá caso seus PV negativos cheguem a um valor igual a seus PV totais.

Esquiva Sobrenatural: Khotun Khan nunca pode ser surpreendido nem flanqueado.

Bateu, Levou: ao receber um ataque corpo a corpo (bem-sucedido ou não), Khotun Khan pode gastar 1 ponto de magia para fazer um ataque corpo a corpo contra esse mesmo oponente, como uma reação.

Tesouro: triplo do padrão, guandao do Khan (obra-prima, tamanho Grande, 535 ¥o) e armadura O-yoroi.

BRUNO SCHLATTER

e GLAUCO LESSA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 88

RAGNAR ESTÁ MORTO!

Após a devastadora morte de Tauron pelas mãos de Aharadak, outro deus maior caiu em combate: ninguém menos que Ragnar, o deus da morte. Ironicamente, o seu desfecho veio justamente pelas mãos daquele que foi seu maior arauto nas últimas duas décadas: Thwor Khoshkothruk. Ao enfrentar e derrotar a divindade, o agora Deus dos Goblinoides ascendeu, tomando seu lugar no Panteão.

Ragnar foi uma criatura mortal antiquíssima, possivelmente surgida ainda durante a era de Megalokk e que conquistou poder e influência até se tornar uma divindade menor. Foi ainda nessa época primitiva que deu vida a sua maior criação: a raça dos goblins gigantes, os bugbears. Os humanos também o conheceram muito tempo depois, sob o manto de Leen; o deus da morte. Identidade esta que utilizou por milênios, até conseguir um lugar no Panteão durante a Revolta dos Três.

Ragnar cresceu em poder e influência nas últimas décadas graças ao poderio da Aliança Negra, o exército goblinoide que dominou todo o continente sul de Arton e que tinha laços muito estreitos com a religião da morte. Esta sombra pairou sobre todos até a recente queda da Flecha de Fogo, que trouxe o fim profetizado da Aliança — em todos os aspectos.

Cada vez mais, fica claro que o Panteão não é imutável como se imaginava, mas sim uma força que se molda e se adapta conforme o próprio mundo muda. A unidade formada por vinte membros é eterna, mas seus integrantes devem lutar constantemente para manter seu posto, ou poderão sucumbir frente a uma nova força crescente.

Não há morte!

Arton e o Panteão têm uma ligação muito além daquela compreendida pelos mortais, ainda que muitos dediquem suas vidas tentando desvendar os mistérios dos deuses e seus atos. Para estes estudiosos, estamos vivendo um período especialmente turbulento na história.

O fim de Ragnar causou um impensável efeito colateral: desde a queda da divindade, não só a luz da lua deixou de brilhar nos céus como, aparentemente, se tornou impossível morrer. Em todo o mundo, em toda parte, nenhuma criatura mortal consegue alcançar o descanso final. As almas estão presas ao mundo físico, impedidas de partirem em direção aos reinos dos deuses.

A aparente benção, porém, deixou um gosto amargo da crueldade da divindade caída. Uma despedida cruel de um dos mais vis deuses que já fizeram parte do Panteão. A ausência da morte não priva os seres vivos da dor. Muitos feridos graves, às vezes, de forma irrecuperável, estão agonizando sem perspectiva de um fim. Há relatos de condenados à morte que sobreviveram ao carrasco e agora pedem por liberdade, alegando já terem cumprido sua parte com a justiça.

Por outro lado, ousados aventureiros estão apostando ainda mais alto em suas missões. Com a perspectiva de que irão sobreviver a tudo, não é incomum que equipes de heróis enfrentem perigos ainda maiores, contra todas as possibilidades. Há relatos, por exemplo, de que os salões do palácio de Sckhar nunca estiveram tão movimentados. Ninguém sabe por quanto tempo essa benção-maldição irá perdurar.

A Ascensão de Thwor

A chegada de Thwor ao Panteão surpreendeu os reinos humanos, mas já era esperada com fervor por um gigantesco número de goblins devotos, espalhados por toda Arton. Os feitos do respeitadíssimo e temido general da Aliança Negra já beiravam o lendário há muitos anos, mas a recente invasão do continente norte pelas forças goblinoides mostrou ao mundo que o poderoso bugbear estava muito acima de qualquer compreensão.

A vitória completa sobre Ragnar coroou uma longa jornada de crescimento que já havia sido profetizada há séculos, mas teve início há pouco mais de cinquenta anos. Neste tempo, Thwor Khoshkothruk chegou ao mundo, unificou as tribos goblinoides, venceu os elfos em sua Infinita Guerra criando a Aliança Negra e dominou todo o continente sul, se tornando líder de um verdadeiro império militar e religioso.

Thwor agora tem em sua conta a vitória contra duas divindades maiores. A primeira é até hoje lembrada como um dos seus grandes feitos, quando o avatar de Glórienn sucumbiu em combate singular. Foi essa derrota vergonhosa que levou a deusa dos elfos ao desespero e indiretamente provocou a chegada da Tormenta. E a segunda, acabando com o mal corruptor que pairava sobre seus iguais.

Agora como um membro forte dentro do Panteão, é esperado que todos os goblinoides se tornem ainda mais poderosos e presentes. Devotos e clérigos — até mesmo de outras raças; estão surgindo em vários lugares para construírem juntos o mundo como deve ser — pelo menos na visão de Thwor.

O fim de Malpetrim?

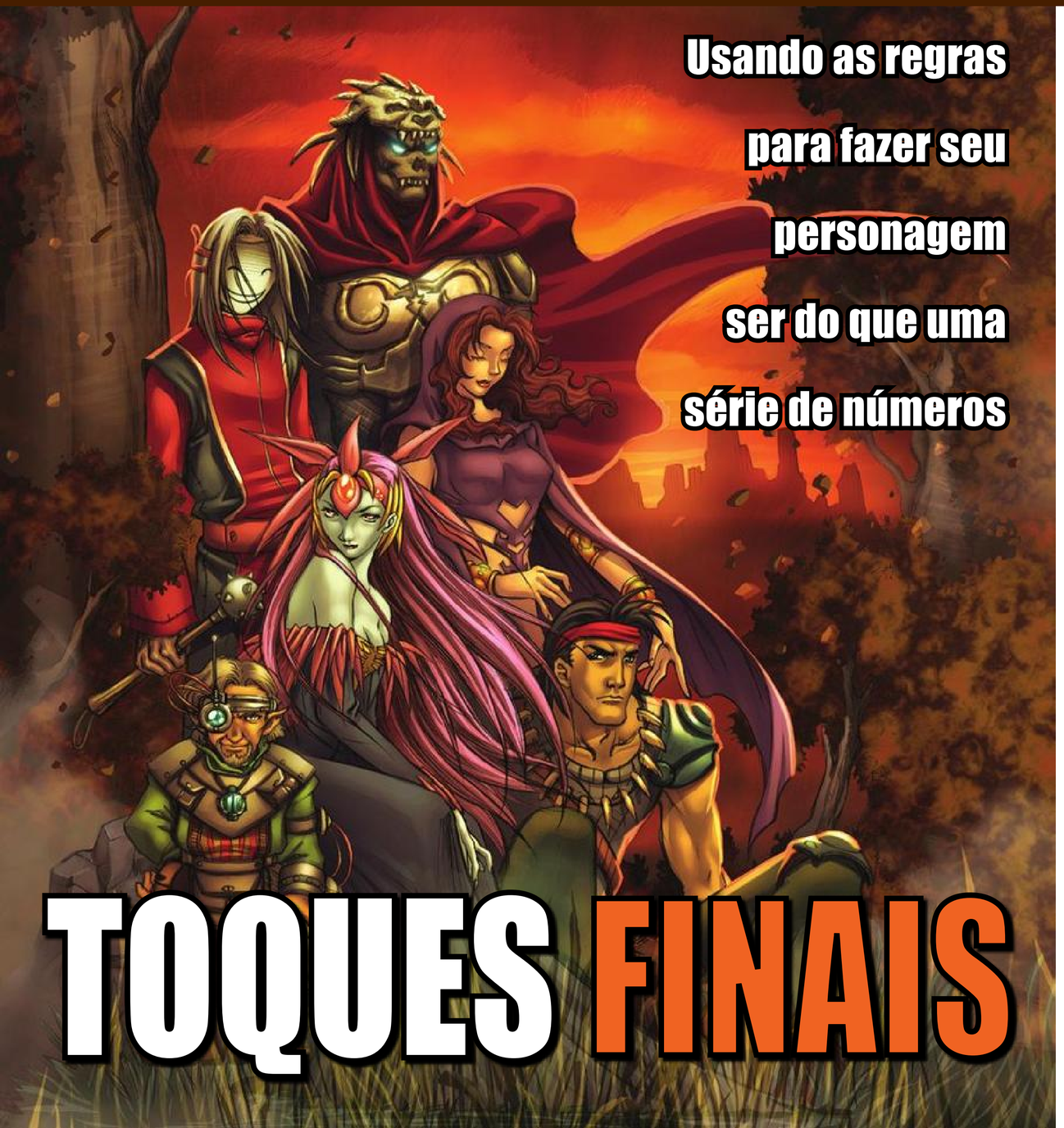
A chuva de fragmentos da Flecha de Fogo afetou todo o sul do mundo, com diferentes níveis de intensidade. Naturalmente, algumas perdas foram maiores do que outras. É com tristeza que a Gazeta do Reinado informa aos seus leitores que Malpetrim, a lendária cidade dos aventureiros de Arton, foi severamente atingida por uma onda gigantesca.

A destruição sem precedentes nada se compara aos outros grandes percalços pelos quais a cidade já passou e resistiu — inclusive a invasão das tropas do Império de Tauron durante as Guerras Táuricas, pela qual se destacou como um último foco de resistência mesmo após o reino inteiro ter sido dominado. Agora, os aventureiros que a defenderam com suas vidas inúmeras vezes serão mais necessários do que nunca!

Desmoronamentos de residências e alguns estabelecimentos de fama — como a Taverna do Macaco Caolho Empalhado — já foram confirmados. Também ocorreram inúmeros deslizamentos na costa, mudando completamente a geografia do lugar. O famoso Porto de Malpetrim sumiu completamente e há vários navios desaparecidos, encalhados na praia ou naufragados. A busca por sobreviventes continua a todo vapor até o fechamento desta edição.

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER



Usando as regras para fazer seu personagem ser do que uma série de números

TOQUES FINAIS

Depois de três anos mestrando a Guilda do Macaco, e mais um ano trabalhando no desenvolvimento de Tormenta20, enfim chegou a minha hora.

Graças aos deuses do Panteão, eu finalmente vou *jogar RPG*. Onde? Quando? Com que mestre? Bem, ainda não posso dar detalhes, mas todos saberão em breve.

O que posso dizer é que, nos últimos dias, vi *Tormenta20* por um ângulo diferente — não como desenvolvedor, nem como mestre (que têm em comum o fato de quererem impedir combos mirabolantes), mas como jogador. Virei a casaca, por assim dizer.

Depois de um breve período montando minha ficha (ok, foram horas e horas), olhei para meu personagem. Ele tinha atributos, raça, classe, origem, perícias, equipamento. Estava pronto.

Ou não?

A ficha é só o começo

A ficha de meu personagem estava pronta. A parte mecânica, matemática, de jogo. Mas RPG não é só um jogo, é também interpretação. Claro, mexer com os números é ótimo! Traduzir um conceito para as regras é uma arte por si só, além de divertido. Como representar aquela ideia esquisita em termos de jogo, de forma que as forças e fraquezas do personagem tenham impacto na aventura? Há um prazer em olhar para a ficha e ver as peças se encaixando.

Mas isso não é tudo.

Com uma ficha bem montada, você saberá como jogar quando uma cena de ação começar. Quando os trogloditas erguerem seus machados e correrem na direção do grupo, você estará com a sua ação na ponta da língua.

Mas, se em vez de atacar, os trogs resolverem *conversar*? Como seu personagem reagirá? Se você tiver pensado apenas nos aspectos mecânicos, talvez não tenha uma resposta para essa pergunta. Seu personagem é agressivo? Talvez *ele* não queira papo! É mais ponderado? Nesse caso, talvez haja uma solução para esse conflito sem derramamento de sangue. É ponderado, mas por algum motivo odeia trogloditas? Voltamos ao combate.

Muitos RPGistas jogam com personagens que são avatares de si mesmo. Frente a um conflito, tentam tomar a ação mais otimizada possível — mesmo que, na vida real, ninguém faça isso. Sim, na *teoria* todo mundo tenta tomar as melhores decisões para as suas próprias vidas, mas na prática nossas decisões são mais influenciadas por nossas personalidades do que por otimização de resultados.

Não há nenhum problema em tratar seu personagem como um avatar de você mesmo. Quase todos os jogadores iniciantes jogam assim. Mas, depois de um tempo jogando com "Você", talvez você queira realmente *interpretar*. Ou seja, encarnar um personagem com traços próprios, que faria coisas que você mesmo não consideraria.

Como fazer isso?

O lado B

O livro básico Tormenta20 traz, em seu capítulo de construção de personagens, uma seção chamada "Toques Finais", voltada aos aspectos descritivos do personagem. O capítulo 5 do mesmo livro traz mais ensinamentos e dicas sobre interpretação.

É um conteúdo valioso, mas pequeno quando comparado com a quantidade de páginas voltadas às classes, poderes e outros aspectos mecânicos. O "lado A" do jogo, o lado das regras, precisa mesmo de mais espaço. Afinal, todos sabemos conversar e contar histórias intuitivamente, mas ninguém nasce sabendo as regras de RPG.

E saber as regras é importante. Afinal, são elas que irão traduzir a maioria de suas ações no mundo de jogo. Mas, hoje, vamos dar uma atenção para os aspectos descritivos e interpretativos de seu personagem. Como? Ora, esta é a Caverna do Saber, então vamos resolver isso com... regras!

Traços do personagem

Para definir os aspectos interpretativos de nosso personagem vamos usar uma lista de adjetivos — coisas como "curioso", "impaciente" ou "humilde". Quando estiver em uma cena de interpretação, olhar para a sua lista irá ajudá-lo a agir com seu personagem. Se o rei parabeniza o grupo por ter matado o monstro que assolava a região e seu personagem é humilde, ele *não* vai ficar se gabando — por mais que *você* talvez queira fazer isso. Pode ser esquisito à primeira vista não fazer aquilo que você quer, mas experimente: tentar pensar como outra pessoa pode ser tão divertido quanto acumular bônus é derrotar inimigos!

Os traços do personagem são divididos em três grupos: *racionais*, *emocionais* e *sociais*. Sim, há um grupo para cada atributo mental de Tormenta20.

CAVERNA DO SABER

Para definir os traços de seu personagem, veja seus modificadores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Para cada ponto de modificador, role uma vez na tabela correspondente (tabela 1 para Inteligência, tabela 2 para Sabedoria e tabela 3 para Carisma). Se o modificador for +0, role uma vez.

Se o modificador for negativo (uma penalidade), as rolagens serão 1d20–5. Se for positivo (um bônus), serão 1d20+5. Por fim, se o modificador for +0, role apenas 1d20.

Assim, um humano guerreiro com Int 10 (+0), Sab 14 (+2) e Carisma 9 (–1) irá rolar uma vez na tabela de traços racionais sem modificador (1d20), duas vezes na tabela de traços emocionais com bônus de +5 (1d20+5) e uma vez na tabela de traços sociais com penalidade de –5 (1d20–5). Com atributos mentais tão medianos, esse aventureiro não terá uma personalidade muito destacada!

Já um qareen bucaneiro com Int 17 (+3), Sab 8 (–1) e Carisma 18 (+4) irá rolar três vezes na tabela 1 (1d20+5 em cada), uma vez na tabela 2 (1d20–5) e quatro vezes na tabela 3 (1d20+5 em cada). Com atributos mais extremos, esse herói terá uma personalidade mais colorida.

Nenhum traço possui efeito mecânico. Um personagem desonesto *não* ganha bônus em Ladinagem. Ter propensão a alguma coisa não necessariamente o torna *competente* nessa coisa!

De forma similar, nenhum traço é necessariamente pior ou melhor que os outros. Embora aqueles nas posições iniciais da tabela sejam mais tradicionalmente vistos como negativos, não necessariamente serão ruins para seu personagem. Às vezes, pode ser melhor ser cruel do que piedoso...

Você não é obrigado a rolar seus traços. A ideia das tabelas é fornecer inspiração e opções. Fique à vontade para escolher quais e quantos traços você terá, da tabela ou inventados por você. O importante é ter anotado um conjunto de informações sobre a personalidade de seu personagem, que sirvam como guia para interpretá-lo — assim como você anota as perícias e poderes e outras coisas que ele pode fazer. Essas anotações irão ajudá-lo a agir de forma diferente — como seu *personagem*, e não como *você* — e consistente. É muito comum, ao interpretar um personagem, mudar a personalidade dele "conforme a maré", agindo um dia de uma forma, e no outro dia de outra, conforme o que for mais conveniente. Ter os traços anotados evita isso.

E quem sabe isso não renda uns pontos de experiência extras no fim da sessão?

GUILHERME DEI SVALDI

Tabela 1: Traços Racionais (Inteligência)

1d20	Traço
–4	Bronco
–3	Encrenqueiro
–2	Obediente
–1	Arbitrário
0	Malicioso
1	Enjoado
2	Indisciplinado
3	Exigente
4	Sarcástico
5	Teimoso
6	Independente
7	Indulgente
8	Preguiçoso
9	Mandão
10	Pretensioso
11	Justo
12	Inocente
13	Singelo
14	Pomposo
15	Meticuloso
16	Despojado
17	Disciplinado
18	Frugal
19	Curioso
20	Flexível
21	Criativo
22	Temperado
23	Enérgico
24	Ousado
25	Culto

Tabela 2: Traços Emocionais (Sabedoria)

1d20	Traço
–4	Desonesto
–3	Infiel
–2	Indolente
–1	Impaciente
0	Impulsivo
1	Malandro
2	Extrovertido
3	Pessimista
4	Distraído
5	Desconfiado
6	Mundano
7	Egoísta
8	Volúvel
9	Dissimulado
10	Rígido
11	Honesto
12	Introvertido
13	Fiel
14	Prestativo
15	Ingênuo
16	Paciente
17	Prudente
18	Otimista
19	Atento
20	Crédulo
21	Espiritual
22	Altruísta
23	Persistente
24	Sincero
25	Protetor

Tabela 3: Traços Sociais (Carisma)

1d20	Traço
–4	Vingativo
–3	Sovina
–2	Cruel
–1	Solitário
0	Vulgar
1	Ranzinza
2	Grosseiro
3	Frio
4	Rude
5	Fofoqueiro
6	Taciturno
7	Arrogante
8	Severo
9	Orgulhoso
10	Espalhafatoso
11	Piedoso
12	Generoso
13	Misericordioso
14	Gregário
15	Elegante
16	Piadista
17	Sensível
18	Afável
19	Polido
20	Tímido
21	Falastrão
22	Humilde
23	Gentil
24	Modesto
25	Discreto

A Pata do Sasquatch

Parte 2

Por Leonel Caldela
Arte por Samuel Marcelino

Voltei para casa sem saber o que pensar. Mal falei com Jenny.

Ela estranhou, mas éramos um casal. Dias assim acontecem. Eu disse que não era nada, ela presumiu que eu iria me abrir depois. Naquela época tínhamos tão pouco a nos preocupar que um marido meio distante era o drama de um dia inteiro.

Nos dias seguintes, não consegui me focar no trabalho. Estava sempre com abas abertas no modo incógnito, pesquisando mais sites ocultistas do que nunca. Eu podia decidir que ia avançar num projeto, mas quando percebia estava de novo lendo o que qualquer maluco com uma conta no Facebook tinha a dizer sobre talismãs e o poder da mentalização.

Mas nenhum lugar me revelava coisa alguma. Como sempre, o mundo do ocultismo me trazia respostas vagas, boas intenções ou magia negra fajuta. Se eu realmente digitasse o que procurava, só obtinha resultados de desenhos animados, histórias para crianças, sites de acompanhantes ou jogos.

O que eu esperava ao escrever "Desejos talismãs consequências ruins"?

Eu escondia minhas pesquisas como um adolescente se escondendo dos pais, mas não pensava em outra coisa. Mesmo quando deitava ao lado de Jenny à noite eu não lhe dava atenção ou mesmo lia um livro: ficava com o celular, ainda tentando descobrir algo, tomando cuidado para que ela não visse o que eu estava fazendo.

Foi numa dessas noites, com Jenny já começando a dormir do meu lado, que recebi a mensagem. O celular vibrou e meu coração disparou quando li as palavras:

O que vamos resolver agora?

— Quem tá mandando mensagem a essa hora? — ela perguntou, voz emburrada e cansada.

— Ninguém — falei, tentando esconder o quanto estava nervoso. — Spam.

— Larga esse celular e vem dormir.

Coloquei o celular no criado-mudo. Ele ainda vibrou na minha mão mais uma vez, mas resisti à tentação de ler a mensagem. Em vez disso, respirei fundo para controlar os batimentos cardíacos e me virei, abraçando Jenny.

— Você tá gelado.

— Só um pouco de frio.

— Tá tudo bem mesmo?

— Tudo, meu amor — beijei seus cabelos de forma totalmente artificial. — Tudo mesmo.

— Dorme então. A gente conversa de manhã.

Mas eu não dormi a noite inteira. Também não conversamos quando amanheceu. Porque a primeira coisa que eu fiz foi pegar o celular e ler a segunda mensagem:

Ainda temos dois desejos.

* * *

Trevor abriu a porta com o mesmo sorriso de sempre.

— Fiquei preocupado! — ele falou, enquanto me puxava para um abraço. — Espero que não tenha ficado muito irritado comigo. Eu sei que exagero às vezes.

Entrei no apartamento tentando achar as palavras. Os gatos me olharam com desconfiança.

— Quer alguma coisa? Uma cerveja...

— Acho que estou bebendo demais — falei.

— Tudo bem — ele riu. — Quem não tem mais futuro aqui sou eu.

Olhei em volta. Parecia o apartamento de um personagem de TV. Aquilo tudo era absurdo demais. A pata do Sasquatch, o mundo entrando nos eixos, meu amigo falando alegremente do câncer que ele se recusava a tratar. Até mesmo, e principalmente, o que eu viera dizer.

Sentei no chão.

— Deixa eu abrir um espaço no sofá — ele começou a retirar livros e papéis.

— Não precisa. Me ouve, Trevor.

Ele notou o quanto eu estava sério. Sentou no chão, na minha frente.

— Pode falar. Sou todo ouvidos.

Hesitei mais vários segundos. Ele continuou paciente.

— Eu tentei pesquisar sobre esse tipo de ritual — comecei.

— Ritual?

— O seu ritual. Fazendo... *desejos* para a pata.

— Não é um ritual — ele riu. — Só estou pedindo o que eu quero.

— Não achei nada, Trevor. Nada. E sabe por quê? Porque isso não existe. As pessoas que escrevem sobre magia não falam sobre fazer um desejo e acabar com a maldade do mundo.

— Eu sei — ele continuou sorrindo. — Eu e você fomos escolhidos para algo muito especial.

— Me ouve. Sabe quem escreve sobre esse tipo de coisa?

— Criptozoólogos que trabalham no comércio?

— Escritores de terror. Porra, era óbvio desde o início. A gente vê filmes, lê livros e acha que ia se sair melhor que os personagens. Mas isso é um conto escrito por um cara chamado W. W. Jacobs. *A pata do macaco.* Já virou filme e tudo. Teve mil paródias, mil adaptações.

— Está com medo porque viu uma coisa parecida num filme de terror?

— Esse conto é o mais parecido, mas não é só ele. Quase todas as histórias de alguém que faz desejos pra um talismã têm o mesmo fim. Os desejos são pervertidos, o personagem acaba mal.

— E daí?

— E daí? Se todas as histórias são assim, é porque deve haver alguma verdade no fundo. Não é isso que você falava do Sasquatch? Se tantas culturas falam do Pé-Grande, do Yeti, do Abominável Homem das Neves, deve haver um Sasquatch. A verdade já foi esquecida, mas a lição continua. Cuidado com o que deseja.

Ele ficou me olhando por alguns segundos. Não respondeu. Em vez disso, ergueu o dedo como quem pede um tempo, levantou e foi até uma prateleira. Passou um tempo vasculhando, puxou um livro velho e jogou pra mim.

O livro caiu aberto no chão. Estendi a mão, peguei-o e li o título: *The Lady of the Barge*.

— Sabe qual história está aí no meio?

Senti um peso enorme ser tirado do meu peito.

— O autor... — comecei.

— Nesta coleção de contos podemos encontrar *The Monkey's Paw*. Nossa famosa Pata do Macaco. É claro que eu pesquisei sobre isso. Não sou idiota.

Ele voltou a sentar a minha frente.

— Mas então... — tentei achar algo a dizer enquanto folheava as páginas amareladas.

— Todas essas histórias têm algo em comum. Quem faz os desejos é egoísta. Busca riqueza, fama, amor. Ou uma cura para si mesmo.

Ergui os olhos. Ele estava sorrindo.

— Todas essas histórias falam de alguém do outro lado. Alguém que não tem senso de comunidade, alguém que não se preocupa com os outros. Por isso eu tive muito cuidado ao fazer meus desejos. Os dois últimos pelo menos; a pata me guiou até o primeiro. Não pedi nada para mim mesmo. Nem vou poder desfrutar do mundo que estamos criando. Eu podia pedir a cura do câncer, mas não vou fazer isso porque não sou idiota. E porque o mundo precisa de outras coisas.

Alguém do lado certo estava no poder. Alguém do lado certo finalmente *tinha* poder, no sentido mais puro do termo.

— Há muitas pessoas que sofrem com o câncer e merecem que eu faça algo por elas — disse Trevor. — Mas não posso arriscar. Eu recebi uma dádiva do bem, uma ferramenta de mudança real. Eu posso colocar o mundo no rumo certo. *Nós* podemos.

Algo dentro de mim se atiçou. Era cobiça. Mas eu sabia que não podia fazer um desejo egoísta.

— E então? — perguntou Trevor. — Qual é o próximo problema que você quer resolver?

* * *

Até mesmo a limpeza política histórica que acontecera no ano anterior empalideceu perto dos acordos que foram firmados no Oriente Médio. A imagem dos líderes religiosos se abraçando ganhou as capas de todos os jornais e revistas, era vista sempre que você abrisse um site de notícias. Mas vocês lembram disso.

Espero que quem esteja lendo perceba o significado da imagem que suplantou o abraço dos figurões. A menina correndo sob o sol, sorrindo, liberada do campo de prisioneiros na Síria. A rendição incondicional dos grupos extremistas foi comparada à

queda do nazismo, mas os tribunais internacionais não sabiam muito o que fazer. Como comparar com um nazista alguém que admitia culpa e chorava de arrependimento?

Os meses seguintes mostraram que fizemos a escolha certa. Sam finalmente alcançou a promoção que todos sabíamos que ele merecia. Os centros de reeducação para jovens gays fecharam. A palavra "Deus" não foi mencionada nenhuma vez durante a eleição e as principais mega-igrejas decretaram falência. Pediram auxílio econômico, mas nenhum governo do mundo aceitou. Os julgamentos de pastores corruptos se misturaram com os de padres que tinham abusado de menores.

Jenny voltou a rezar. Descobriu que, afinal, acreditava em Deus. Só não acreditava no que a religião tinha se tornado.

Naquela época Jenny estava feliz, porque eu nunca mais saíra para procurar o Sasquatch. Ela achava que eu tinha superado a fase. Eu sabia que o Sasquatch tinha me achado.

Então ela não torceu o nariz quando fui visitar Trevor.

Ele me recebeu com um abraço e uma cerveja. Segurei-o forte de encontro ao peito. Ele começou a tossir e fui tomado de uma onda enorme de carinho por aquele homem. Ele se sacrificava por nós.

Conversamos por horas antes de chegar a algo sério.

— Já está na hora de mais um desejo? — perguntei.

Ele sorriu com tranquilidade.

— O último. E não podemos esperar muito. Eu sei que não tenho muito tempo.

Meus olhos se encheram d'água.

— Não, não — ele estendeu o braço para tocar em mim, reconfortando-me embora fosse ele o moribundo. — Este é um momento de alegria. Eu alcancei a plenitude. Eu sei que contribuí para o mundo.

— Você fez mais que contribuir — eu disse, fungando. — Você nos presenteou com tudo que temos agora. E deve estar sentindo tanta dor...

— Nem tanto. O lado bom de não se preocupar com a própria saúde — ele piscou — é que você pode tomar todas as drogas que quiser.

Rimos.

Mas logo fiquei sério.

— O que você acha que vai acontecer?

— Como assim? — ele franziu o cenho.

— Quando você morrer. O que acha que vai acontecer?

— Ora, você sempre disse que seria como apagar uma luz. Sempre teve convicção de que não existia nada depois da vida, nenhum amigo imaginário no céu.

— É, mas depois do nosso último desejo...

— Sim?

— Fiquei em dúvida.

Minha descrença sempre teve a ver com a realidade a minha volta. A vida humana era totalmente caótica e desprovida de sentido, exceto pelo sentido que dávamos a ela. Logo, Deus não podia existir. Mas nos últimos anos um sentido tinha surgido. E, mais do que isso, eu estava vendo na prática o bem que a religião podia fazer sem extremismo. O tal amor ao próximo de que sempre se falava.

— Deus pode existir neste mundo — falei. — Não num mundo em que terroristas cometem suicídio só para levar inocentes consigo ou em que uma igreja encobre estupros. Num mundo em que as pessoas se amam.

— Seria ótimo se Deus existisse — ele sorriu. — Eu gostaria de continuar de alguma forma. Aprender a razão de tudo.

— Eu espero que exista.

— Não adianta especular — Trevor esfregou as mãos. — Precisamos decidir nosso próximo desejo.

* * *

Conversamos noite adentro, sem chegar a uma conclusão. Havia várias ótimas opções. Acabar com a guerra era algo óbvio, mas podia ter consequências imprevisíveis. Além disso, boa parte dos conflitos já terminara quando tínhamos eliminado o extremismo religioso. A fome e a pobreza pesavam na minha consciência; eu sabia que podia já ter dado cabo de ambas e escolhera outro caminho. E mesmo a pobreza era parte de um contexto maior de ganância, domínio histórico de certos povos sobre outros, desigualdade generalizada. E era impossível falar de desigualdade sem mencionar racismo e sexismo. Além disso, embora tivessem diminuído muito, a homofobia e a transfobia continuavam existindo. Poderíamos fazer um desejo geral para acabar com o preconceito? Seria suficiente ou acabaria sendo apenas uma mudança de emoções, não algo real?

Essas questões urgentes deram lugar a especulações mais amplas à medida que a noite avançou. Talvez mesmo uma Terra com igualdade para todos acabasse enfrentando escassez de recursos. Não seria melhor desejar a colonização de outros planetas? E do que valia tudo isso se bilhões de pessoas sofressem por uma razão ou por outra? Deveríamos desejar felicidade e tranquilidade a todos? O que isso faria com a raça humana?

Naquela noite não resolvemos qual seria o último desejo. De manhã, quando fui me despedir, fiz a pergunta que ficara entalada na minha garganta:

— Trevor — tomei coragem — acha que a pata do Sasquatch foi enviada por Deus?

* * *

Se eu pudesse mudar qualquer coisa em todos esses anos de que todos nós lembramos tão bem, mudaria isso. Nunca faria esta pergunta. E lidaria com as consequências, mas pelo menos teria mais algum tempo de ignorância.

Será que a pata do Sasquatch foi enviada por Deus?

Eu nunca digitara "pata do Sasquatch" em minhas buscas. Muito menos fizera qualquer relação do Pé-Grande com Deus. Quando eu o buscava, não acreditava em nenhuma divindade. E, quando quis descobrir seu significado, fui mais uma vez vítima de minha própria sofisticação. Procurei teorias sobre talismãs e desejos em vez de me concentrar no óbvio.

Foi necessário um pouco de trabalho, mas depois de algumas horas achei a primeira conexão da pata do Sasquatch com Deus.

Ou com um deus, de qualquer forma.

No passado eu riria disso, mas eu testemunhara milagres. Muito mais do que um arbusto queimando ou mesmo a ressurreição dos mortos, eu testemunhara o mundo se dobrando a nossa vontade. Era magia da mais poderosa, eram milagres sucessivos. E, se havia milagres, podia haver um deus.

Pesquisador após pesquisador citava o mesmo nome.

Ithaqua.

Um deus esquecido, cultuado em épocas imemoriais. Um deus das tempestades, dos ermos, do frio. Um deus peludo e feroz, representado como um humanoide primitivo que caça nas montanhas. Um deus antropófago, ligado ao mito do Wendigo.

Ligado ao Sasquatch.

A pata do Sasquatch, afinal, não era tão misteriosa. Era um talismã conhecido, parte de um ritual compreendido e catalogado. O preço que ela cobrava não era sutil ou complicado.

Fechei o laptop e chorei por horas.

* * *

Acho que isto, mais até do que uma carta de suicida, é um pedido de perdão. Vocês, que estão lendo, terão que lidar com as consequências. A acreditem que vai ser pior. Eu conheço vocês. Eu nos conheço.

Jenny, se você ler isto, mesmo que ache que sou louco, acredite pelo menos que sinto muito. Nada me fez sofrer tanto quanto o divórcio, mas eu não poderia fazer isso enquanto fôssemos casados. Não poderia deixar meu cadáver para você encontrar. Os outros não falam mais comigo, mas vi Lauren por acaso na rua e ela me disse que você já está namorando. Fico muito feliz. Você merece ser feliz.

Vai ser mais fácil assim. Sem amigos, sem esposa, sem família, sem profissão. Ninguém vai sentir falta de mim. Sei que vocês acham que enlouqueci aos poucos, que me tornei ainda pior do que Trevor. Obcecado com nossas esquisitices, vivendo de subempregos num apartamento minúsculo e cheio de baratas. Vocês não precisam acreditar que estou salvando o mundo. Mas, por favor, preparem-se para o mundo que virá.

Trevor me recebeu bem, como sempre. Ele já estava bem mais fraco, o que era ótimo. Ele disse que precisávamos decidir o último desejo hoje mesmo. Foi pegar a cerveja costumeira, virou as costas para mim porque não tinha motivo para desconfiar. Foi então que enfiei a faca.

Perdi a conta de quantas facadas dei em Trevor. Não foi com ódio, foi com amor. Estou coberto de sangue e o cadáver dele está ao meu lado, esparramado. Estou tentando não ser cruel, juro. Ele sabia que não tinha muito tempo, já tinha encontrado bons lares para todos os gatos. Ninguém vai sentir falta de nós dois.

A pata do Sasquatch está ao meu lado. Quatro dedos fechados, só um estendido.

A verdade estava na nossa cara o tempo inteiro. Um desejo para si mesmo traz a ruína a quem desejou. O que acontece então com um desejo em nome do mundo todo?

Quem pensamos que somos para sacrificar todo um planeta em nome de resolver os problemas que nós mesmos escolhemos?

Peço perdão mais uma vez. O que vou fazer é imperdoável, mas não posso deixar que Ithaqua venha a este mundo. Não um deus.

Só há uma maneira de evitar isso. Se o último dedo permanecesse estendido, alguém poderia encontrar a pata. Eu mesmo poderia ceder à tentação. Ela precisa esgotar seu poder. É claro que pensei em desejar a morte de Ithaqua, em seu banimento, mas um desejo que lidasse com um deus teria consequências imprevisíveis. E, mais do que isso, seria um desejo egoísta, motivado pelo medo, por minha vontade de sobreviver e proteger o que criamos. Por meses tentei encontrar uma saída, enquanto desmontava tudo que eu era. Não há saída. As histórias sempre estiveram corretas.

O último desejo, a única jogada para reverter o avanço de Ithaqua, é voltar atrás.

Com o último desejo, vou desfazer tudo que fizemos. Vou trazer de volta a pandemia. O mundo vai queimar enquanto as temperaturas subirão em nome do lucro e da indústria. Os mesmos psicopatas, ou psicopatas muito parecidos,

subirão ao poder. As religiões serão de novo usadas para oprimir, matar e torturar.

Mas, desta vez, vocês não vão estar prontos.

Não saberão reconhecer os autocratas, não acreditarão que estão mais uma vez extinguindo fauna e flora, estarão convencidos de que as igrejas ensinam o amor. Se antes achavam que a pandemia era um perigo global, agora precisarão convencer toda a população do mundo de que a cura, de repente, deixou de funcionar. Para todos os milhões que vão morrer de doença, em atentados, em incêndios, em campos de concentração, eu digo que a culpa é minha.

Eu vou fazer o último desejo e me tornar o maior criminoso da história.

A forca já está pronta e eu estou tentando procrastinar meu destino com uma última refeição, uma última cerveja.

Mas nada disso adianta.

Então, mesmo que você ignore tudo que já falei, pelo menos atenda a meu último pedido.

Quem encontrar meu corpo, por favor nunca peça nada à pata do Sasquatch.

CASSARO AWANO
holy avenger
PALADINA
O MAIS PREMIADO MANGÁ NACIONAL
ESTÁ DE VOLTA EM UMA NOVA AVENTURA
JAMBÔ

IN COLOR!

GABINETE DE SALADINO

HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Evil Dead: hoje em dia todo mundo viu!

OLHA A COBRA!

Quando foi que alguém teve a ideia de pegar um bicho realmente perigoso e assustador e fazer filmes de terror, os deixando ainda mais pavorosos? E quais são os melhores e piores títulos em películas sobre o animal que o Indiana Jones mais odeia?

Um dos medos mais comuns e constantes na raça humana é o medo de cobras. Até mesmo uma pessoa que eventualmente nunca tenha visto o bicho, vai ter uma boa chance de ter medo de uma cobra, de qualquer tipo, independente de tamanho, espécie, etc. As razões para isso podem ser várias e os estudiosos do assunto não concordam inteiramente sobre quais são, alguns acreditam ser um medo primordial dos primatas, outros remetem a época quando os humanos precisavam caçar para viver e as cobras eram um perigo muito comum... e claro que nenhuma dessas teorias é definitiva, ou explica pessoas que gostam de verdade desses animais, que os estudam e até os criam como animais de estimação!

Aproveitando o misto de admiração e medo, não é de se surpreender que cobras e serpentes tenham sido usadas em filmes de terror, para assustar e horrorizar o público desde os primórdios da sétima arte. Sejam como coadjuvantes ou como monstros principais. Também tem o fato de que criar ou simular uma cobra para um filme é relativamente mais fácil do que outros animais (como um tubarão por exemplo), e mesmo depois da popularização dos efeitos especiais gerados por computador, cobras ainda são bem mais fáceis de criar digitalmente. Se tais efeitos ficam bons ou realistas, bom, aí é outra história.

Curiosamente, poucos filmes de terror com cobras foram feitos, em comparação com outros animais ou criaturas dentro do tema Natureza contra Humanos. Mas, como sempre podemos confiar na "criatividade" do terror, temos filmes com praticamente todas as ideias (boas ou ruins) com cobras, que vão desde simples serpentes a versões gigantes da criatura, humanos misturados com cobras, monstros lendários que são cobras grandes, cobras pré-históricas, cobras lutando com aligators, cobras contra dragões de komodo, cobras contra crocodilos, cobras com muitas cabeças e até mesmo cobras misturadas com piranhas. E o divertido é ver o malabarismo feito para criar nomes diferentes dentro tema, apelando para nomes de diferentes espécies e termos relacionados, como "presas" ou "venenoso".

The Snake Woman (1961): em 1890, para curar sua esposa de uma "doença da mente", um cientista brilhante administra veneno de cobra nela. Depois, ela morre ao dar a luz a sua filha, que as pessoas chamam de "Criança do Demônio". Quase vinte anos depois, um detetive da Scotland Yard vai até a mesma vila para investigar estranhas mortes causadas por... mordidas de cobras. O tal cientista não me pareceu tão brilhante assim...

A Serpente (The Reptile, 1966): numa pequena vila inglesa, um surto de mortes causadas por ataque cardíaco faz com que os recém-chegados na vila investiguem o que está acontecendo, e acabem descobrindo uma mulher-cobra amaldiçoada.

Stanley, o Réptil Maligno (Stanley, 1972): Tim, um veterano da Guerra do Vietnã vive tranquilo com sua cascavel de estimação, a qual ele até chegou a ensinar e usa para matar (olha que coisa fofa...) as pessoas que acredita terem feito mal a ele. Stanley é o nome da coitada da cascavel.

O Homem-Cobra (Sssssss, 1973): um jovem estudante (**Dirk Benedict**, que depois ficaria mais conhecido por séries como Galactica e Esquadrão Classe A), vai trabalhar com cientista brilhante (outro) sem saber que está sendo usado numa experiência para ser transformado em cobra. O tal cientista acreditava que o Apocalipse estava chegando e a humanidade só sobreviveria se se transformasse em cobras... um plano com algumas falhas. Esse filme foi exibido muitas vezes na TV aberta no Brasil, na década de 1980.

Snakes (também conhecido como Fangs e Holy Wednesday, 1974): Snakey Bender (sim, o personagem se chama "Snakey") é um cara excêntrico que gosta e coleciona serpentes venenosas. E também é meio psicopata, e depois de ser humilhado pelos valentões da cidade, captura cada um deles e os mata usando seus bichinhos peçonhentos.

Submarino do Horror (Fer de Lance, 1974): um marinheiro achou uma boa ideia levar um contâiner de cobras venenosas para um submarino, onde elas evidentemente escapam e atacam as pessoas. Graças aos ataques, o submarino corre o risco de afundar e matar a todos. Isto é, os que não morrerem pelas mordidas das cobras.

She sha shou (ou The Killer Snakes, 1975): o jovem Keto foi humilhado e espacando pela sua vida toda, até o momento em que descobre ter a habilidade sobrenatural de falar com cobras... e elas obedecem! Ele então começa a usar um montão de cobras para se vingar.

Rattlers (1976): ao investigar estranhos ataques, um herpetologista e uma fotógrafa descobrem uma horda de cascavéis modificadas geneticamente por um gás dos nervos que foi testado em segredo pelo Exército.

Jennifer (1978): a pobre garota Jennifer é tratada mal pelos seus colegas por sua origem simples, do campo, e quando a situação chega ao nível insuportável, ela faz a única coisa que lhe resta: usar seus poderes psíquicos de controlar cobras para se vingar.

O Monstro (Monster, 1980): uma vila na Colômbia é atacada por uma serpente marinha. Esse filme foi feito em 1971 e só foi lançando nove anos depois. Também foi chamado de *Monstroid*, *Monstroid: It Came from the Lake* e *The Toxic Horror*.

Venom (1981): terroristas tentam sequestrar o filho de um influente e rico casal inglês, mas acabam ficando presos numa casa com uma mamba negra, uma serpente altamente venenosa. **Klaus Kinski** e **Oliver Reed** fazem parte do elenco deste filme.

Presas de Satanás (Jaws os Satan, 1981): um pastor cujos antepassados foram amaldiçoados por druidas enfrenta... o Diabo, que aparece na forma de uma cobra imensa.

Copperhead (1983): uma família meio estranha guarda um segredo ainda mais estranho. O patriarca, um dia, mata uma cobra copperhead (ou serpente-mocassim-cabeça-de-cobre). Aí, as cobras resolvem se vingar e atacar a família.

Spasms (1983): uma cobra imensa, capturada numa ilha remota, é levada para uma universidade para fins de pesquisa. Obviamente, ela escapa e sai matando um monte de inocentes. Um filme obviamente ruim, mas que conta com bons atores, como **Peter Fonda** e **Oliver Reed**.

The Serpent Warriors (1985): um zoólogo é chamado para ajudar numa construção que está infestada por cobras venenosas. Ele descobre o que lugar da tal construção pertencia a um culto que adorava cobras, culto esse que colocou uma maldição do local.

The Curse II: The Bite (1989): um jovem é mordido por uma cobra radioativa e sua mão vira uma cabeça de cobra, que inclusive pode morder e inocular veneno. Como se não bastasse, a mão/cabeça de cobra ataca por vontade própria e o corpo do coitado também fica cheio de cobras. O filme não tem relação nenhuma com *A Maldição – Raízes do Terror* (*The Curse*, 1987), sendo que a produtora só usou o nome "Curse" para tentar atrair público.

Anaconda (1997): uma equipe de documentaristas acaba ficando refém de um caçador insano que quer caçar e matar a maior cobra do mundo.

Filme famoso, que teve um relativo sucesso, com nomes conhecidos, como **Jennifer Lopez**, **Ice Cube**, **Jon Voight** e **Owen Wilson** em seu elenco. A história em vários momentos contraria a Biologia, a Física e a lógica, mas ainda assim é bem divertida.

Fez tanto sucesso que gerou três continuações e um crossover. As continuações não tem relação nenhuma com a história do primeiro filme, apenas "Anaconda" no nome: *Anaconda 2: A Caçada pela Orquídea Sangrenta* (*Anacondas: The Hunt for the Blood Orchid*, 2004), *Anaconda 3* (*Anaconda 3: Offspring*, 2008), *Anaconda 4* (*Anacondas: Trail of Blood*, 2009). E em *Pânico no Lago: Projeto Anaconda* (*Lake Placid vs. Anaconda*, 2015) a pobre da cobra gigante briga com um crocodilo gigante.

King Cobra (1999): um cientista brilhante (de brilhantismo questionável) precisa testar uma droga experimental que aumenta a agressividade em humanos e animais, e para isso cria uma cobra híbrida mutante a partir de duas espécias altamente venenosas, com 10 metros de comprimento (também achamos que não foi uma boa ideia). A tal cobra escapa e, tempos depois, é avistada numa pequena cidade próxima. O prefeito local é avisado, mas não quer cancelar o festival anual de cerveja que vai acontecer, então resta a um médico e o xerife local lidar com a ameaça. Sim, nós também percebemos um monte de coisa que foi "inspirada" do filme *Tubarão*.

Silent Predators (1999): uma pequena cidade é invadida por cascavéis altamente agressivas (mais que o normal), que anos antes escaparam de um envio para um zoológico, e se reproduziram em grandes números numa mina próxima.

Python, A Cobra Assassina (Python, 2000): uma píton modificada geneticamente pelo Exército para ser uma arma viva, com elementos de outras cobras e com mais de 40 metros de comprimento, escapa e sai matando inocentes e causando destruição. Filme ruim de doer, mas que de tão ruim, acabou conseguindo uma boa quantidade de fãs, e gerou duas continuações: *Python II* (2002) e *Boa vs. Python: As Predadoras* (2004), porque nada melhor para deter uma cobra gigante do que... outra cobra gigante.

Terror em Alcatraz (New Alcatraz, também chamado de Boa, 2001): durante uma perfuração na prisão de segurança máxima New Alcatraz, na Antártica, a equipe acidentalmente encontra e solta uma cobra pré-história, uma jibóia constritora (uma boa constrictor) com 200 milhões de anos. A cobra gigante sai matando todo mundo e precisa ser impedida antes que saia da prisão. Filme feito para competir com *Python*, mas sem muito sucesso, mas que acabou gerando a continuação/crossover *Boa vs. Python: As Predadoras* (2004).

Venomous (2001): um grupo de terroristas atacam um laboratório secreto do Exército, onde estavam sendo criadas cascavéis mutantes, para serem usadas como armas vivas que espalham um vírus altamente contagioso. O laboratório é destruído, as cascavéis mutantes com vírus escapam e atacam uma cidade na Califórnia. O médico da cidade corre para tentar todos antes que os militares explodam a cidade para esconder a existências da cascavéis mutantes viróticas.

Cobras (Snake Island, 2002): turistas indo para um resort na África sofrem um acidente náutico e vão parar numa ilha que é o habitat de milhares de cobras venenosas. Destaque (por assim dizer) para a participação no elenco de **William Katt**, ator que ficou famoso como protagonista da série dos anos 1980, *O Super-Herói Americano*.

Snakemen (também chamado de The Snake King, 2005): um grupo de pesquisadores vai até a selva amazônica, atrás do que pode ser a fonte da juventude, após descobrir estranhas evidências de uma pessoa que pode ter vivido até mais de 300 anos. O problema é que guardando a tal fonte está sendo guardada por uma antiga tribo indígena e uma cobra gigante de cinco cabeças que eles idolatram. Isso mesmo, fonte da juventude, tribo ancestral na Amazônia e cobra gigante de cinco cabeças. Este filme conseguiu a façanha de receber uma nota 0,5 (de uma escala até 10) no site Dread Central, especializado em filmes de terror.

Komodo vs. Cobra (2005): um grupo de ativistas vai investigar uma ilha onde os militares estariam conduzindo experimentos secretos. E estavam mesmo! Criaram um composto químico para aumentar o tamanho das plantas, e acabaram testando o tal composto em uma cobra naja e um dragão-de-komodo, o que acabou fazendo todo mundo na ilha ser morto. Os ativistas precisam fugir das criaturas gigantes. Efeitos especiais pavorosos... de ruins! Parecem terem sido feitos por pessoas que nunca viram uma naja ou um dragão-de-komodo na vida.

Venom (2005): um grupo de adolescente viajando pela Louisiana é perseguido por um maníaco/zumbi/morto-vivo possuído por 13 almas malignas que estavam presas em cobras, por uma bruxa vudu. Acontece que Ray, um dono de um guincho (antes de virar maníaco/zumbi/morto-vivo) tentou ajudar essa bruxa vudu, que estava transportando as cobras com as almas ruins, só que morreu no processo, foi mordido pelas 13 cobras do mal e voltou para atormentar... quem encontrasse. Vagamente ligado a cobras...

Serpentes a Bordo (Snakes on a Plane, 2006): para eliminar uma testemunha, um chefão do crime coloca em um avião comercial um monte de cobras perigosas, agi-

Nada de cobras em *Vingadores*

tadas por conta de hormônios, em uma caixa com uma fechadura que está programada para abrir durante o vôo. As cobras escapam e começam a matar os passageiros. Um agente do FBI tem que fazer a testemunha chegar viva e evitar que o avião caia. **Samuel L. Jackson** faz o tal agente, e ele teria aceitado o papel por diversão, só de ler o título do filme.

Pânico a Bordo (Snakes on a Train, 2006): uma mulher está com uma maldição que irá fazer com que cobras a devorem de dentro para fora. Tentando se salvar, ela corre para encontrar um brujo, um tipo de xamã que pode salvá-la, para isso ele pega um trem para Los Angeles, onde o pior acaba acontecendo. Como Serpentes a Bordo fez um certo sucesso e chamou a atenção até mesmo antes de ser lançado nos cinemas, esta produtora correu para fazer um filme com um título parecido, para pegar um pouco da onda...

Boa: A Cobra Assassina (Boa... Nguu Yak!, 2006): filme tailandês, onde um grupo de estudantes sai em busca de um amigo perdido e acabam ficando presos na floresta. Ao se abrigarem em uma caverna, encontram uma jibóia gigante e precisam enfrentá-la para poder escapar com vida.

Mega Snake (2007): um colecionador de cobras encontra uma cobra estranha, que o seu misterioso cuidador diz não estar a venda por ser muito perigosa, e por ter regras a serem seguidas: nunca deixar a cobra sair do jarro; nuncar deixá-la comer animais vivos e nunca temer o calor da cobra. O colecionador rouba a tal cobra perigosa (chamada de Unteka) e foge com ela. Claro que ele a deixa escapar depois, e ela come um animal vivo e começa a crescer descontroladamente e a comer o que encontra pela frente. E claro que precisa ser detida.

Veneno Mortal (Copperhead, 2008): uma pequena cidade do oeste norte-americano fica sob uma maldição que traz um infestação de milhares de serpentes mocassim cabeça-de-cobre (copperheads). Quando toda cidade se une para combater a invasão, todos descobrem que esses são apenas os filhotes e que algo muito maior está pra chegar.

O Ataque das Víboras (Vipers, 2008): um acidente num laboratório médico próximo de uma comunidade no litoral solta inúmeras víboras geneticamente aprimoradas, que se embrenham nas matas e começam a se reproduzir muito rápido. Os moradores locais tentam se proteger, mas a única esperança é chegar até a costa, o que implica em passar pelas víboras. Tipo um filme de zumbi, mas com víboras...

A Ilha Perdida (Hydra, 2009): quatro pessoas são levadas até uma ilha aparentemente deserta, onde são caçadas e têm que fugir para sobreviver. Pra piorar, a tal ilha é o lar da Hidra, um monstro serpentiforme com várias cabeças de computação gráfica mal feita que ataca e mata tanto os caçados como os caçadores.

Silent Venom (2009): um submarino americano está contrabandeando dois cientistas e sua importante (e secreta) pesquisa. Mas ao ser atacado por forças chinesas, a tripulação descobre que a pesquisa era sobre antídotos para veneno de cobra e... cobras vivas, que escapam e atacam a tripulação, que também quem que lidar com o ataque humano vindo da superfície.

Hisss (também chamado de Nagin: The Snake Woman, 2010): filme indiano que usa o mito da mulher-cobra que pode assumir forma humana. Doente terminal com câncer cerebral busca a cura (e a imortalidade) na substância chamada nagmani, da lendária criatura Naga. Para isso, ele captura e tortura o macho da mística criatura, para conseguir persuadir a fêmea a lhe dar a imortalidade. A mulher-cobra se enfurece e assume forma humana para se vingar do captor de seu amado. Filme que mistura elementos de terror, ação e drama, com bons efeitos especiais, boas atuações e fotografia excelente.

Megaconda (2010): atividade vulcânica desperta uma anaconda pré-histórica gigante, que começa a destruir a região, as leis da Física e do bom-senso, e precisa ser detida. O estúdio que fez esse filme também.

Piranhaconda (2010): um grupo de cientistas está em busca de os ovos de uma criatura híbrida de piranha e anaconda (sim, isso mesmo) e entra no suposto habitat da criatura, e, para sua surpresa, encontra uma equipe fazendo um filme de terror de baixo orçamento. O bicho cobra-peixe começa a atacar as duas equipes para recuperar e defender seus ovos e acabar com o monte de personagens inúteis do filme.

ROGERIO SALADINO

DUNGEONS & DRAGONS®
UMA JORNADA PELO NORTE SELVAGEM DE FORGOTTEN REALMS

NOVA TRADUÇÃO • WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR
JAMBÔ Livros divertidos

AS COLINAS CENTRAIS de ZAKHAROV

Uma nova região do Reinado, com locais exóticos e novos personagens!

por Leonel Caldela
arte de Samuel Marcelino

Uma região escarpada, rústica e irregular em Zakharov, um reino em grande parte plano, as Colinas Centrais escondem comunidades isoladas, perigos traiçoeiros, criaturas ferozes e tipos esquisitos por trás de seu nome pacato. Alguém acostumado com cidades provavelmente nunca chamaria este terreno de "colinas" — mais parece uma cordilheira, um vasto território que só mostra rochas, ravinas, paredões e gargantas até onde a vista alcança.

Ninguém nunca mapeou as Colinas Centrais, porque nunca houve necessidade. Não há nenhum recurso estratégico aqui, nada que justifique desbravar os caminhos difíceis e percorrer os labirintos rochosos. As Centrais nunca foram palco de nenhum grande acontecimento, nunca receberam a passagem de um herói lendário. Parecem um reino em miniatura, um mundo em si mesmo, com seus próprios costumes, ditados e folclore.

Embora haja florestas profundas, um rio e alguns lagos, quase tudo aqui é árido. A impressão é sempre cinzenta e sombreada. As plantas são resistentes como ervas daninhas, em geral de gosto amargo, algumas venenosas. Contudo, as Colinas Centrais não são um deserto. É uma região fria, devido à altitude, à relativa proximidade das Montanhas Uivantes e à falta de sol na maior parte dos lugares. E, ao contrário de um deserto verdadeiro, as Colinas Centrais abrigam muitas criaturas e uma população civilizada, ainda que espalhada em várias minúsculas aldeias e povoados.

O povo das Centrais é diferente do resto dos zakharovianos. Não tendo muito contato com o mundo exterior há gerações, eles não são especialmente apegados à cultura de armas e manufatura do resto do reino. Na verdade, cada enclave tem sua própria cultura, seus próprios costumes, devido ao isolamento. É difícil viajar de uma aldeia a outra. Numa jornada, um andarilho pode encontrar uma vila relativamente próspera ou a casa solitária de uma família que não vê estranhos há uma década, ambas igualmente ignoradas por seus vizinhos. Os únicos pontos em comum que quase todos têm são a desconfiança em relação a forasteiros e o orgulho aguerrido pelas Colinas. O típico habitante das Colinas Centrais preferiria comer o próprio pé a viajar até uma grande cidade para comprar mantimentos.

Isso não significa que são perigosos ou mesmo ignorantes. Apenas muito, muito esquisitos. Todo tipo de superstições pode surgir depois de um ou dois séculos sem quase nenhuma informação ou história nova. Contudo, nunca se sabe quando efetivamente *são* perigosos. A aldeia a meio dia de viagem é acolhedora e festiva ou um antro de canibais? O velho que mora sozinho numa cabana na beira do penhasco precisa de ajuda ou está atraindo vítimas para seu culto profano? Os pescadores na canoa no meio do lago estão só relaxando numa tarde preguiçosa ou se livrando do cadáver de algum xereta? Não há como saber até que você conheça cada um.

Nas Colinas Centrais, o lema é "cada um sabe de si". Ninguém se mete nos assuntos dos outros, a não ser quando há um pedido explícito. Assim, pode haver um item mágico valiosíssimo na aldeia vizinha e ninguém sabe. Doenças, maldições, milagres, monstros e maravilhas podem existir depois da próxima colina. Não é assunto de ninguém além dos habitantes mais próximos. Frente a um deus menor lutando contra dois demônios, o típico habitante das Colinas Centrais vai erguer as sobrancelhas, menear a cabeça e continuar fumando cachimbo em sua cadeira de balanço. Não é assunto de ninguém além do deus e dos demônios. Isso faz com que quase nenhum habitante das Centrais tenha grandes ódios ou preconceitos com tipos exóticos. O camarada passando ali é um esqueleto ambulante? Problema dele. Tem asas flamejantes e um cão de duas cabeças numa coleira feita de espinhos? Moço, desde que esse cachorro não faça cocô no meu quintal, isso não é assunto meu.

A Guerra Purista praticamente não tocou as Colinas Centrais. Na verdade, muitos de seus habitantes nem sabem que uma guerra aconteceu. Ouviram algo sobre exércitos marchando, como sempre fazem, mas isso não é assunto deles. Não valia a pena atacar esta região de difícil acesso e pouco valor tático. Também não havia muita gente a recrutar — e qualquer nobre ou militar de Zakharov era capaz de imaginar a dor de cabeça que seria recrutar um destes teimosos para fora de suas Colinas, numa guerra que não lhes dizia respeito.

As Colinas Centrais só ganharam um pouco mais de atenção (e um súbito influxo de forasteiros) depois do final da guerra. O Exército do Reinado monitora Zakharov mais de perto, devido à proximidade do reino com a Supremacia Purista e sua conexão com os antigos governantes inimigos. A grande cidade mineradora de Yuvalin (fora das Centrais) fornece minério e armas para Deheon e o Exército do Reinado estabeleceu alguns fortes ao longo da rota de transporte como segurança. O menor destes fortes foi erguido no meio das Colinas Centrais — a região, obviamente, não faz parte da rota de transporte, mas poderia servir de rota para contrabandistas ou até mesmo esconder Puristas interessados em emboscar as caravanas. Assim, agora as Colinas Centrais contam com seus próprios soldados da Coroa imperial, seu próprio forte do Exército do Reinado: o Forte Cabeça-de-Martelo.

O Forte Cabeça-de-Martelo

A preocupação com contrabandistas e Puristas nas Colinas Centrais não chega a tirar o sono da Rainha-Imperatriz. O Forte Cabeça-de-Martelo é uma medida de segurança, um entreposto para os poucos viajantes da região e um marco do mundo exterior neste terreno isolado. O Forte é comandado por um sargento, um veterano da Guerra Purista, da marcha de Arsenal e das Guerras Táuricas curtido por uma vida de batalhas. Ele lidera um contingente de apenas oito soldados, todos jovens que nunca viram guerra de verdade. Os dias da guarnição em geral são ocupados com exercícios, manutenção do próprio forte, turnos de vigilância e patrulhas.

Nenhuma grande caravana passa pelas Centrais, mas ocasionalmente um pequeno grupo de mascates se aventura pela região para vender seus produtos, um grupo de mineradores ou armeiros banidos pela Guilda dos Mineradores de Yuvalin é obrigado a passar por aqui para evitar as estradas principais (onde a Guilda pode atacá-los ou incriminá-los por qualquer infração imaginável) ou algum explorador curioso decide mapear a totalidade das Colinas. Nestas ocasiões, os soldados ficam em polvorosa, finalmente tendo alguém diferente para conversar.

Alguns habitantes das Colinas Centrais vêm ao Forte ocasionalmente — para garantir que os forasteiros não estão fazendo nenhuma bobagem, para realizar escambo ou raramente para pedir ajuda com alguma situação. A guarnição do Forte tem ordens para ser totalmente polida e prestativa para com o povo das Centrais, não interessa o quão estranhos eles pareçam. Até hoje não houve poucas hostilidades entre soldados e locais, mas muitos habitantes não gostam da ideia de o Reinado metendo o nariz em seus assuntos. A construção do Forte Cabeça-de-Martelo também causou um efeito cíclico na região. Mais aventureiros, viajantes e exploradores vêm às Centrais porque aqui há um forte. Então o Forte se mostra necessário como entreposto e referência. Isso faz com que seja mais conhecido por aventureiros e assim por diante.

O Forte Cabeça-de-Martelo é uma construção quadrada com uma alta paliçada de madeira e quatro torres de vigilância. Há uma torre de pedra no forte, mas o alojamento dos soldados, os celeiros e os depósitos também são de madeira. A intenção do Exército do Reinado era que o Forte Cabeça-de-Martelo se transformasse numa pequena cidade, um ponto de passagem com seus próprios habitantes civis e tudo que um viajante precisasse para descansar por alguns dias. Até agora isso não se concretizou, embora o Forte tenha estrutura para abrigar algumas dezenas de visitantes.

Nos últimos meses o primeiro sinal do crescimento do Forte Cabeça-de-Martelo surgiu quando, dentro da paliçada, foi aberta a primeira filial da prestigiada oficina e empório de Valkaria chamada Metais do Baixote.

Metais do Baixote
Forja e Armazém

A família hynne Arting, liderada pelo patriarca Blixto Arting, há muito sonha em expandir a Metais do Baixote para além de Valkaria. Na capital, a Metais é uma referência em armas e produtos de metal, ocupando um quarteirão inteiro com uma sede que mais parece uma fortaleza. O negócio, que começou apenas com Blixto e um sobrinho (na época possuído por um demônio da preguiça), passou a empregar praticamente toda a família Arting. A Metais forneceu equipamentos para o Exército do Reinado durante a Guerra Purista e ganhou ainda mais destaque por ter fabricado o sabre do grande herói Nargom.

Embora haja mais prédios da Metais em Valkaria, na prática todos fazem parte da mesma estrutura: localizam-se na cidade e apenas fornecem suporte à operação principal. Mas a ambição de Belinda Arting, uma clériga de Tibar, o Deus Menor do Comércio, é expandir a Metais para todo o Reinado. Belinda é prima mais nova de Blixto Arting e trabalhou durante anos na parte administrativa da sede, além de ser ela própria uma armeira de primeira

linha, treinada pelo próprio Blixto. Decidiu que a primeira filial deveria se localizar em Zakharov por duas razões: o metal do reino tem qualidade excepcional (e em geral não chega a Valkaria) e a competição a atraiu. Destacar-se como armeira no Reino das Armas seria um feito tão impressionante quanto o de seu primo, que provou ser um ferreiro e armeiro tão bom quanto qualquer anão.

Belinda encontrou resistência da Guilda dos Mineradores de Yuvalin assim que começou a tentar estabelecer seu negócio. Pedidos eram rejeitados sem explicação, nobres barravam sua presença, acidentes destruíam as fundações de seus prédios... A Guilda, que detém quase o monopólio das operações de forja e mineração no reino, não desejava a competição vinda de fora, ainda mais com o sobrenome Arting. Mesmo arriscando a própria vida, Belinda insistiu, até que conseguiu uma audiência com líderes da Guilda. Enfim, usando sua incrível capacidade de negociação, obteve a permissão de montar a filial da Metais do Baixote. Com uma condição: deveria se localizar nas Colinas Centrais.

Belinda não se deixou abater. Em pouco tempo descobriu que havia nas Centrais minério de altíssima qualidade, que a Guilda lhe dava permissão de garimpar. Não minerar, apenas recolher o que achasse na superfície. Ela poderia começar um novo braço do império do Baixote a partir dali. A hynne foi recebida com entusiasmo no Forte Cabeça-de-Martelo e montou o negócio dentro da paliçada. Embora sua ambição seja concentrar-se na forja, a *Metais do Baixote Forja e Armazém* por enquanto não pode sobreviver apenas disso. A loja de Belinda fornece todo tipo de produtos (comida, roupas, utensílios...), quartos para viajantes e até mesmo refeições. É uma espécie de "loja geral" e taverna em miniatura. Ainda não é o ideal, mas está começando a dar certo: alguns habitantes das Centrais já desafiaram sua desconfiança de forasteiros para visitar a Metais e até mesmo deixar ofertas de missões a aventureiros num quadro de avisos.

A resiliência e versatilidade de Belinda são incríveis. Ela faz quase tudo sozinha, desde cozinhar até negociar com mineradores e forjar armas. Tem apenas um assistente, um humano de Zakharov que parece estar nas Centrais por falta de opção. Ela ainda está treinando o humano, mas suspeita que apenas um hynne possa fazer o trabalho de um hynne... Talvez precise trazer alguns sobrinhos de Valkaria. Belinda acaba de forjar os primeiros exemplares de armas feitas com o minério das Centrais. São produtos de ótima qualidade, uma prova do potencial do metal daqui. Está prestes a enviá-las a Valkaria, para a matriz. Será então o início de um novo capítulo para a Metais do Baixote. Tibar seja louvado!

Aldeias próximas

Existem duas aldeias próximas ao Forte Cabeça-de-Martelo — nas Centrais, uma aldeia "próxima" está a um dia de viagem ou menos. Nenhuma das aldeias tem nenhum personagem com níveis de aventureiro. Não há crime e, no caso de invasão de orcs ou ataque de animais, os aldeões só podem fugir, se esconder em casa, lutar sem habilidade nenhuma ou morrer.

Ponta de Pedra

Batizada por causa do "pico" baixo que se localiza no centro da aldeia (chamado "Dedo de Lena"), Ponta de Pedra é uma aldeia grande para os padrões das Centrais, com cerca de 100 habitantes. O lugar sobrevive da extração de madeira de uma floresta próxima. O Forte foi construído com a madeira de Ponta de Pedra. Uma curiosidade: como a floresta também abriga animais selvagens e monstros, alguns afirmam que o "dedo" de Lena que está erguido é o dedo do meio... Ponta de Pedra fica a um dias de viagem a norte.

Darandell

Ninguém sabe por que a aldeia de Darandell tem este nome e ninguém se importa. É uma vila com menos de 100 habitantes, que se localiza num dos poucos pontos de fácil plantio nas Centrais. Darandell fornece boa parte dos grãos e vegetais consumidos no Forte. Fica às margens do rio Legarim. Assim como Ponta de Pedra, não tem nenhum guarda ou aventureiro, apenas plebeus. Fica a um dia de viagem a leste.

Personalidades

Belinda Arting, Hynne mercadora, clériga de Tibar

Belinda Arting sempre soube que iria seguir o negócio da família. Há muito tempo os Arting são ambiciosos e têm o projeto familiar de criar um grande império comercial. Entre sua raça, eram vistos como malucos e até agitadores. Por que sair ao mundo para vender quando há um bom punhado de fregueses leais na casa vizinha? A geração dos pais e tios de Belinda se mudou para Valkaria apenas com ideias e muita vontade de trabalhar. Conseguiram se estabelecer na capital e sustentar a família em uma série de negócios modestos — tendas de charutos, pequenas estalagens... Contudo, o tal "império comercial" nunca passou de um sonho até que Blixto Arting decidisse romper com a tradição mais uma vez.

Blixto achava que não havia futuro nas atividades típicas dos hynne. Tendo verdadeira paixão pela forja, ele desejava provar que podia ser um ferreiro e armeiro tão bom quanto qualquer anão. Sua ambição deu frutos quando a oficina de Blixto, batizada *Metais do Baixote*, começou a prosperar além do que qualquer um esperava. O início não foi fácil: a família Arting não tinha nenhum dinheiro para investir no novo negócio e precisava de todas as mãos disponíveis para trabalhar nos pequenos comércios que já estavam estabelecidos. O único ajudante de Blixto era um sobrinho preguiçoso. Mas, assim que a Metais começou a crescer, mais e mais familiares foram empregados pelo diminuto armeiro.

Belinda foi uma das únicas a acreditar desde o início no sonho de Blixto. Também fascinada pela arte da forja, ela achava que o grande impeditivo para o sucesso dos Arting era um resquício de tradicionalismo. Belinda descobriu a vocação religiosa quando, durante seu treinamento de tesouraria e matemática, passou a sentir mais do que cobiça pelo ouro. Para ela, a prosperidade era algo sagrado. Após completar os estudos, Belinda procurou clérigos de Tibar para aprender mais sobre a fé no Deus Menor do Comércio. Quando voltou a Valkaria após uma misteriosa peregrinação mística, já ordenada e capaz de milagres, descobriu que a Metais do Baixote tinha alcançado seu pleno potencial.

Blixto empregou a prima imediatamente. Ela era bem mais jovem do que ele e o via como uma espécie de irmão mais velho. No entanto, Belinda acreditava que Blixto era modesto demais. A Metais do Baixote era um sucesso em Valkaria, mas por que não em todo o Reinado? Em todo o mundo? Os planos de expansão de Belinda foram interrompidos por guerras, mas quando enfim pareceu que Arton tinha sossegado por alguns anos, ela partiu para fundar a primeira filial. Seguindo a ambição que norteou sua vida, foi até Zakharov, para competir com os melhores.

Administrando a *Metais do Baixote Forja e Armazém* dentro do Forte Cabeça-de-Martelo, Belinda Arting parece uma máquina. Dorme poucas horas por noite, trabalha o tempo inteiro. Não tem paciência com preguiçosos e verdadeira ojeriza por desculpas esfarrapadas. Contudo, é muito generosa e procura ajudar todos que ajudam a si mesmos. O único problema é que demonstra orgulho e satisfação com ainda mais cobranças e exigências! Um jovem aventureiro que seja apadrinhado por Belinda pode esperar uma vida inteira ouvindo "podia ser melhor", mesmo que tenha salvado o mundo semana passada. O que ele fez *esta* semana? Ficou dormindo?

Belinda não tem muito tempo para vida pessoal, mas sente falta de seu grande amor, a anã Felicia Daratramm,

Ditados comuns nas Colinas Centrais

"Isso é como apedrejar uma montanha."

Significado: algo inútil, que nem vai ser percebido.

"Luto se faz bebendo vinho, na frente da lareira."

Significado: mesmo que algo muito terrível tenha acontecido, é melhor lamentar num momento não emergencial. Quando a tragédia está acontecendo, deve-se agir.

"As Colinas Centrais não esquecem nada que vem de dentro e não lembram de nada que vem de fora."

Significado: tudo que é feito na região, bom ou ruim, é lembrado pelos habitantes. Eles têm memórias longas, são capazes de grande gratidão e rancor amargo. Contudo, as Centrais também são um lugar para começar de novo, onde ninguém faz perguntas inconvenientes.

uma clériga de Wynna. As duas ainda não se casaram, mas ambas desejam isso assim que possível. Contudo, Felicia está começando a lecionar na Academia Arcana e tem um importante projeto em Valkaria. Atualmente as ambições profissionais das duas as mantêm afastadas.

Sargento Morgan de Molok, "o Homem da Guerra", "o Azarão"

Algumas pessoas parecem ser escolhidas para uma tarefa. Morgan foi escolhido para a guerra. Sendo natural de Molok, ele tinha ingressado no exército há menos de um ano quando foi chamado às pressas para se juntar à guarnição de Khalifor quando a Aliança Negra se ergueu. Morgan estava em Khalifor quando a cidade-fortaleza caiu e foi um dos poucos sobreviventes da invasão. Morgan achou que tinha passado pela experiência mais avassaladora de sua carreira militar. Tinha se tornado sargento durante a batalha (liderou um batalhão quando o sargento anterior foi morto) e estava satisfeito em passar o resto de seus dias treinando recrutas para combater os goblinoides. Foi então que a Tormenta atacou Trebuck e Shivara Sharpblade formou o Exército do Reinado. Morgan fez parte da primeira leva de guerreiros a integrar esta força. Participou do ataque à área de Tormenta de Trebuck e, de novo, foi um dos poucos sobreviventes. Com tanta experiência, ele seria para sempre um dos mais qualificados sargentos para treinar novos soldados.

Mas a calmaria nunca chegou. Morgan participou da batalha contra as tropas de Crânio Negro, do esforço de guerra contra Mestre Arsenal, das Guerras Táuricas e por fim da Guerra Purista. Ele está exausto e não quer entrar em mais nenhuma guerra. Quer apenas treinar garotos e enfim descansar. Quando o Exército do Reinado estabeleceu um forte no meio do nada em Zakharov, Morgan se candidatou para comandá-lo. As Colinas Centrais não têm nenhum valor estratégico e ele duvida muito que outra guerra comece aqui.

Morgan é calado e discreto. Não fala sobre suas experiências, a menos que seja convencido a muito custo. Olhando para ele, seria possível imaginar que é só mais um militar entre tantos. Contudo, os soldados que conhecem sua história mencionam seus apelidos em sussurros impressionados. Os que mais o admiram dizem que ele é "o Homem da Guerra", talvez o guerreiro que viu mais conflitos em Arton. Os mais cínicos o chamam de "o Azarão" — por onde quer que Morgan passe, muita gente morre...

Morgan já é bem idoso. Foi casado, tem filhos e netos, mas depois da morte de sua esposa, não tem muito contato com a família — exceto um neto em particular. Usa um tapa-olho e tem uma mão de madeira. Anda mancando e tem muitas cicatrizes pelo rosto e pelo corpo. É fácil perceber a falha em sua história de "só querer sossego": Morgan já poderia ter se aposentado e qualquer reino garantiria seu soldo para sempre. Mas ele secretamente deseja uma última batalha. O Homem da Guerra, culpado por ter sobrevivido tanto tempo, quer se juntar a todos os seus recrutas.

Dr. Arthemus Vesper

Um visitante no Forte Cabeça-de-Martelo, Arthemus é um inventor humano idoso. Alto, magro e frágil, ele caminha encurvado sobre uma bengala e tem uma longa barba branca. Arthemus é natural de Valkaria e chegou a ser aprendiz de Lorde Niebling, além de ter vivido com os goblins baloeiros para aprender sobre sua ciência louca e estudado em Salistick, formando-se no Colégio Real de Médicos. Ele sabe que está em seus anos finais, mas seu espírito criativo não se entrega. Ele veio a Zakharov para aprender mais sobre a fabricação de armas e decidiu impulsivamente visitar as Centrais quando soube da descoberta do estranho metal local — que, em conjunto com Belinda, batizou de "metal arco-íris", devido aos reflexos multicoloridos que o minério gera. Belinda fica feliz de ter alguém inteligente para conversar desde que Arthemus chegou, há cerca de duas semanas. Ele às vezes observa Belinda trabalhar, mas está principalmente interessado nas propriedades do metal.

A única companhia de Arthemus é o pequeno autômato Ygor, que está sempre estragado. O Dr. Vesper pode ser visto no salão comunal da Metais, olhando pela janela para o horizonte e consertando Ygor mais uma vez.

Ganchos de Aventura nas Colinas Centrais

Ganchos são pequenos fatos ou acontecimentos que podem servir de estopim para uma aventura (ou até campanha, quem sabe?). Abaixo, alguns ganchos baseados no cenário apresentado:

- Belinda precisa sempre de mais metal arco-íris para continuar seus experimentos de forja. Os aventureiros são enviados para garimpar a substância num córrego a alguns dias de viagem. Mas, quando chegam lá, descobrem que é o covil de um elemental da água enlouquecido e alterado pelas propriedades do minério. Parece que o elemental da água... está soltando labaredas de fogo!
- As aldeias de Ponta de Pedra e Darandell estão em pé de guerra e ninguém sabe por quê. Aldeões de ambas vêm ao Forte pedir para que o Exército do Reinado intervenha, mas o Sargento Morgan sabe que não pode se envolver nisso. Cabe aos aventureiros descobrir quem está provocando um conflito entre duas aldeias totalmente comuns. Será que tem algo a ver com o aumento de ataques de monstros e animais selvagens?
- Os aventureiros são obrigados a fugir da lei do Reinado por um crime que não cometeram (ou cometeram?). Um contato no submundo lhes oferece um novo começo na Colinas Centrais. Contudo, há um preço: eles devem roubar as armas forjadas por Belinda Arting e entrega-las a uma sinistra guilda de criminosos.
- Um boato diz que em algum lugar nas Colinas Centrais se esconde uma criatura fantástica que guarda um tesouro fabuloso em seu covil. Muitos garantem que é só um mito, outros juram que é verdade. Seja como for, inúmeros pretensos caçadores de tesouros acabam obcecados com o tal ser, afirmando vê-lo em toda parte. Qual é a verdade? Os aventureiros entram numa caça ao tesouro, competindo com outros grupos. Mas talvez encontrar o monstro os leva à loucura...
- O reino de Bielefeld oferece uma recompensa por criminosos de guerra puristas que se esconderam nas Colinas Centrais. Os aventureiros se embrenham na região para caçá-los. Contudo, um dos soldados no Forte Cabeça-de-Martelo bate perfeitamente com a descrição de um dos fugitivos. Alguém conhece realmente o passado do recruta?

Trabalhando melhor personagens e vilões, mudando o modo como vemos as coisas

Um novo olhar!

Jogar RPG é vivenciar histórias. Quando a gente se insere numa narrativa, seja lendo, assistindo a um filme ou criando uma aventura dentro de uma mesa de jogo, parte de nós busca sempre o reconhecimento. Acho que é esse o grande poder da arte, na verdade: fazer a gente se sentir reconhecido, acolhido, entre iguais. E esses "iguais" não precisam ser similares em tudo.

Eu certamente não tenho nada a ver com cientistas técnicos de laboratório e mesmo assim rola uma identificação com séries como CSI, que "humanizam" essas figuras para gente de humanas como eu — ou seja, que tornam essa figura do "cientista" como algo que é tão próximo de mim que, quem sabe, poderia até ser eu.

A identificação de que falo é num nível mais profundo. Mais intenso, por assim dizer. É o reconhecimento da empatia. De entender que as motivações e os medos daquele personagem na verdade são iguais aos nossos, por mais que as circunstâncias sejam diferentes. Eles são como eu: também têm medo de morrer, também querem ajudar as pessoas queridas, também querem fazer sua parte para lidar com as injustiças do mundo. Eles sentem fome e frio, se apaixonam, sofrem... E tudo isso é muito fácil de reconhecer — em qualquer arte com a qual a gente se identifique, sempre dá para se ver um pouco naquela personagem, porque conseguimos entender que as coisas que ela sente são muito parecidas com o que sentimos. Conseguimos apreciar sua jornada e torcer para que tudo dê certo.

E é por isso que o RPG é um jogo tão incrível. Não é só porque nos permite viver histórias na imaginação; é porque nos permite trazer qualquer personagem, qualquer vivência, qualquer personalidade para o nosso interior. Podemos viver experiências através da nossa relação com esse outro indivíduo (que na verdade também é a gente), e isso muitas vezes expande nossos horizontes de compreensão do que é **o outro**. Uma atividade muito importante, essencial, até. O nome disso é *criar empatia*. E, quando a gente começa a viver novas histórias e ver novos mundo, sempre surge a vontade de mais. De explorar outras possibilidades de aventura. De colocar aquele personagem em outra situação e ver como ele se sai. De jogar o Alien contra o Predador, o Batman contra o Super-Homem, e ver o que acontece — um final que é imprevisível justamente porque *não somos* essas personagens.

Podemos até conhecê-las bem, dizer que essa aqui agiria de determinada maneira, que os poderes inatos do Super-Homem ganhariam da grana do Batman, que o Alien só ganha do Predador se não estiverem em grupo... Mas a verdade é que não sabemos. É por isso que há tanta ficção envolvendo cenários novos, porque as possibilidades são múltiplas. Porque as pessoas não interpretam cada personagem só a partir do que é dado a respeito dele, mas também de seus próprios pontos de vista, se inserindo de verdade no desenvolver da narrativa. No fim das contas, esse desejo de colocar nossos personagens queridos para viver outras histórias é o desejo de nos colocarmos nós mesmos em outras situações e ver como nos saímos.

E mesmo com toda essa conexão com o outro, esse olhar da ficção ainda é muito limitado. Se criar e se envolver em narrativas fosse uma solução final para estabelecer a empatia necessária pra revolver o mundo, então esse problema já estaria resolvido, não acham?

A questão que quero tratar é justamente essa: como ampliar as limitações desse olhar narrativo (e engrandecer sua experiência no RPG). Porque, veja bem, quando vivemos essas histórias e nos colocamos no lugar de uma personagem, estamos abrindo espaço para novas possibilidades. Só que, parando para pensar, sempre encaramos essas possibilidades a partir de um olhar que já está sendo construído muito antes de sequer pensarmos em fazer histórias. Isso mesmo: gostamos de nos sentir especiais, mas na verdade somos produto da sociedade em que vivemos, e essa sociedade nos leva a encarar o mundo de formas muito específicas.

Mas e se eu contar que podemos ir mais longe? Que podemos aprofundar nossa experiência de jogo? Que é possível ampliar nossos olhares muito mais do que imaginávamos? Pois é possível. E com certeza dá para ir ainda mais além. Basta a gente parar e analisar o que está a nossa volta e como o mundo nos influencia a olhar para as coisas. A partir disso, conseguimos desenvolver estratégias para ampliar olhares e horizontes.

Começando do começo

Não é nenhum segredo que a gente vive num país colonizado pelos europeus. E ainda passamos muito tempo abrigando a corte real de Portugal até virarmos nosso próprio Império, que também mantinha laços estreitos com a Europa. Isso influenciou nossa cultura de maneiras que às vezes a gente nem tem noção. Uma delas foi na literatura. Ou seja: na criação de histórias. Na vivência das narrativas. No imaginário de um povo.

Explico: a construção da nossa identidade como país e sociedade passa muito pela forma como ele é retratado na literatura. O primeiro texto realmente brazuca de que se tem notícia é a carta do **Pero Vaz de Caminha** contando sobre o que encontrou após a navegação de Cabral. Não sei se vocês já leram, mas a carta descreve um paraíso na terra, um lugar em que, "se plantando, tudo dá". Com povos nativos inocentes e curiosos, nus e muito afeitos a tomar banho (coisa estranha para os europeus). Por muito tempo, esse foi o Brasil que todo o mundo conhecia. Quando a gente pensa lá atrás, nessa época, ainda é isso que a gente imagina: uma selva fértil, uma gente pelada e do bem, todo mundo feliz e em paz com os portugueses chegando e trazendo a modernidade e os espelhos.

Obviamente não foi assim, né. Inclusive, hoje em dia a gente sabe dos horrores da colonização, de como os povos nativos foram dizimados (até mesmo por doenças comuns aos europeus, como a gripe) e de episódios como o do **Bispo de Sardinha**, que foi morto e canibalizado por um grupo indígena genial que o perseguiu sem parar, no que até hoje considero uma das melhores histórias da época (e que não é muito difundida porque não se encaixa na narrativa do paraíso de Caminha).

ENCONTRO ALEATÓRIO

E essa construção de sociedade não parou por aí. Em vários momentos, podemos pegar exemplos de como a literatura trabalhou nossa percepção do mundo, do Brasil e da nossa sociedade. Lááá na primeira geração do Romantismo no Brasil, a gente estava mesmo era focado em fazer o índio parecer um cavaleiro medieval cristão, ingênuo, digno e honrado (e o maior exemplo que temos disso são os folhetins como *O Guarani*, que eram lançados semanalmente nos jornais da época e acompanhados como se fosse uma novela). Essa construção foi tão forte que a percepção de que o indígena é ingênuo, natureba, peladão e *good vibes* persiste até hoje. Há vários exemplos disso na literatura. E, se você fechar os olhos e pensar num índio, grandes chances de pensar em algo que se encaixe nesse exemplo.

Essa volta toda dei foi para exemplificar como a literatura molda nossa visão do mundo, mas há exemplos claros em todas as artes (é que eu estudei Letras, né). E isso não foi só com o índio, não mesmo. Em *Romeu e Julieta* temos um grande exemplo do amor perfeito que resiste no imaginário popular (mesmo que os dois tenham se matado). Até hoje, nos desenhos e filmes, temos clichês de pessoas pretas. Temos mulheres sexualizadas em videogames, em contos, em todo tipo de narrativa. Temos exemplos de romances ainda mais idiotas que *Romeu e Julieta*... Nossa, sobra exemplo de como as criações da arte ao mesmo tempo representam e constroem nossa visão do mundo como sociedade.

E tudo isso é literatura, se você para pra pensar. Toda arte é uma forma de ler o mundo. E você pode até ser especial e incrível e interpretar as coisas diferente de todo mundo, mas esses clichês narrativos se repetem muito justamente porque estão gravados no imaginário da nossa sociedade. Como coletivo, ainda é assim que lemos o mundo.

Mas agora vem o problema (e se você ainda está se perguntando o que isso tem a ver com RPG, calma que eu vou chegar lá). A literatura e a criação de arte no geral são campos do conhecimento bem elitistas. Lá nos idos do Império, os filhos das famílias ricas eram enviados para estudar nas faculdades da Europa, de onde voltavam como eruditos. Quando abriu a primeira faculdade aqui no Brasil, no tempo em que a fotografia ainda era em preto e branco, o ensino também seguia os moldes europeus. Naquela época, as faculdades eram bem mais abrangentes, ensinavam literatura e filosofia, e muitos de nossos escritores famosos eram formados em medicina, direito ou engenharia.

Essa parte é importante, repare: toda a nossa criação literária da época veio das escolas da Europa. Primeiro porque o pessoal ia para lá estudar, depois porque importaram o modelo de estudo de lá para cá. Só muuuito depois, com o Modernismo, é que começamos a tentar construir uma literatura com raízes mais brasileiras, mesmo.

Mas enfim, o olhar Europeu foi uma influência tão forte que persiste, principalmente no sul e no sudeste, como nossa maneira de olhar o mundo. E o que tem na Europa? Bem, é agora que o bicho pega.

A primeira influência forte que vem ao pensar na Europa é, invariavelmente, o cristianismo. Quando a gente pensa em arte e literatura nos lugares que mais forneceram arte e literatura para nós, brasileiros, não dá pra dissociar dessa religião. E isso não é necessariamente uma crítica ao cristianismo. Entendam mais como uma observação do que aconteceu.

O olhar do cristianismo

Quando o cristianismo começou a se espalhar pelo mundo como potência de controle, ainda no reinado do catolicismo — ou seja, quando a Igreja Católica começou a ditar as leis —, uma das grandes manobras de controle (de **Constantino**, imperador da época), foi pegar a bíblia inteira que já existia, e já era um complexo de livros, reescrever e editar tudo de um jeito que abrigasse todas as religiões locais. Porque o controle da religião é o controle do poder, isso é inegável. Basta olhar o tamanho e o poder da bancada evangélica no nosso Senado.

Assim, Constantino queria unificar as crenças dentro de uma só, envolvendo todo mundo e acabando com essa história de líderes religiosos locais e de comunidades desalinhadas com o pensamento do poder político vigente.

ENFIM. Constantino e seu grupo reescreveram a parada toda, incluindo novidades como a ceia de natal e os ovos de páscoa, pequenos rituais que levamos até hoje, mas que foram absorvidos do paganismo nas regiões de lá (quase tudo Nórdico e Celta, se vocês querem se localizar melhor). Até hoje, encaramos esses rituais (e a religião dos povos a quem originalmente pertenciam) como símbolos cristãos.

Agora eu pergunto: você acha mesmo que Constantino repassou todas as nuances dessas religiões para a Bíblia? Claro que não. Se tivesse passado, seria de conhecimento geral, por exemplo, que o pinheiro, símbolo do natal, é na verdade o símbolo da vida e da força da natureza. O pinheiro é uma árvore perene, dessas que se mantém verdinhas mesmo no inverno mais duro da europa, por isso sempre foi um símbolo muito forte de perseverança. Os banquetes do Solstício de Inverno aconteciam sob os pinheiros, e a troca de presentes era símbolo de renovação.

ENCONTRO ALEATÓRIO

O que ficou para nós foi uma mistureba de pequenos rituais esvaziados de significado. Acabou a ideia do pinheiro da vida. Ele passou a existir mais como símbolo secundário do nascimento de Jesus. Que por acaso aconteceu numa região da Terra 100% desprovida de pinheiros.

Esse mesmo movimento de resgate de tradições antigas aconteceu em vários outros momentos da literatura, mas com versões sempre cristianizadas, embranquecidas e que fizessem sentido na sociedade europeia que estava produzindo aquela arte. Então temos o Neo-Clássico, por exemplo, que foi um resgate das grandes obras gregas (tanto nos quadros e estátuas quanto na poesia). Além disso, mais tarde, com a dominação da Inglaterra sobre a Índia, houve um movimento mais moderno de resgatar a literatura e a religião budista e a mitologia indiana, com livros famosos como *Kim* e *Mogli, o menino lobo*. Claro que sempre no sentido de trazer essas culturas mais para perto do nosso mundinho, para que o homem branco que estivesse lendo fosse capaz de se reconhecer na narrativa.

Hoje em dia, não temos mais uma autoridade forte conduzindo essa cristianização das coisas, mas essa forma de olhar e interpretar o "mundo dos outros", que começou como forma de dominação cultural tanto tempo atrás, persiste.

Juntando tudo

PRONTO. Uma volta inteira, um monte de explicação de pano de fundo, pra gente chegar aqui. Que é onde eu queria começar, na verdade. E vou falar só de como esse olhar afeta nossas percepções de bem e de mal. Se vocês quiserem ler mais sobre outros aspectos, vocês podem enviar mil cartinhas para a redação e encher o saco do pessoal pedindo mais, porque eu tenho um limite de laudas para respeitar e não sei falar pouco.

Pois bem: já estabelecemos que as narrativas com que nos identificamos são as que despertam em nós alguma empatia, algum reconhecimento, na personagem. Mesmo que a personagem em questão seja tão diferente da gente quanto sei lá, uma galinha de uma berinjela. Como essas narrativas são todas criadas por humanos, elas sempre partem de um olhar humanizador (por isso que podemos até nos identificar com as galinhas de massinha daquele filme da Pixar que esqueci o nome, ou com carros, sei lá.)

Também estabelecemos que esse olhar humano que cria e consome a narrativa é delimitado (ao mesmo tempo que delimita) por alguns aspectos e que influencia a forma como vemos o mundo. Sabemos, então, que o nosso olhar brasileiro sofreu grande influência da Europa, da branquitude, dos homens (majoritariamente os escritores que o mundo consumiu ao longo dos séculos) e, principalmente, do cristianismo. As narrativas que temos aqui em geral seguem esse olhar. E, por mais que a gente tente se desviar, é esse o olhar predominante em todos os cantos.

Então você, quando mestra ou joga seu RPG, também encara a narrativa que se desenvolve a partir desse olhar branco, cristão, masculino e europeu. E não importa se você não se encaixa em algumas dessas categorias, porque mesmo assim você aprende desde sempre, em praticamente todas as histórias que consome, seja em livros ou filmes, a cultivar esse olhar.

Se a gente já parte desse olhar determinado por alguns aspectos sociais, históricos e culturais, como é que a gente pode criar histórias diferentes, diversas, com narrativas inovadoras? E vou ter que dizer: se tem uma coisa que o RPG está precisando, é de narrativas inovadoras.

A solução mais óbvia é evitar partir sempre do mesmo ponto de vista. Ou seja: se o olhar é europeu, cristão, masculino e branco, variar uma dessas coisas já seria uma mudança. E isso pode ser resolvido consumindo literatura e arte de pessoas que saiam um pouco desses padrões. Quando você começa a consumir diversidade, seu modo de ver a vida e de narrar e ler o mundo vai naturalmente ficando mais diverso.

Só que as mulheres, os pretos e as pessoas de outras religiões e de outras partes do mundo também foram muito influenciadas por esse olhar dominante, europeu, cristão, branco... E ainda tem mais: quando a gente se vê diante das narrativas dessas pessoas, a gente também encara tudo a partir desse ponto de vista. Minha sugestão maior para reverter (ou melhor, minimizar) a influência desse olhar é um exercício constante de "encontrar os erros". Vou exemplificar aqui com um assunto que eu amo e estudo, a Grécia Antiga.

O outro panteão

Pense nos deuses gregos. Vou citar só Zeus, o pai de todos, e Hades, que domina o mundo dos mortos. A primeira questão relevante é que os gregos não tinham essa noção maniqueísta de bem e de mal. Na verdade, os deuses gregos tavam sempre cagando um pouco para a humanidade. Eram criaturas menores e mortais que, em muitas histórias, servem apenas para diversão ou para servi-los. Bem diferente do deus cristão, que criou a humanidade com tanto amor e que

ENCONTRO ALEATÓRIO

olha por ela com tanto zelo, com planos especiais para cada um de nós, não é mesmo?

Só que, quando temos os deuses retratados, sempre pensamos neles como criaturas que exercem influência e se importam com a humanidade. Isso é um pouco porque eles sempre aparecem e se manifestam nas histórias antigas, em geral ajudando ou prejudicando o herói (na *Odisseia*, Athena ajuda Ulisses, enquanto Poseidon atrasa sua chegada em casa). Só que o que as nossas narrativas não contam é que os deuses só ajudavam (ou atrapalhavam) os humanos quando era de seu interesse. Não havia amor de deuses para humanos (há poucas exceções, e são tão raras que viraram mitos), porque os deuses eram incrivelmente superiores, outra realidade. Seria como dizer que humanos podem amar formigas.

Outra questão muito importante nessa hora aqui é a gente pensar num conceito que permeia muito a nossa sociedade: a humildade. Se tem uma pessoa mais segura de si, a gente já acha arrogante, desumilde, sei lá. Só que a humildade é um valor cristão. Sabia que os gregos eram ensinados a exaltar suas qualidades, porque assim estariam exaltando o dom que receberam dos deuses? Pois agora sabe.

Outra coisa: a mulher. No mito grego, Pandora é enviada à humanidade como punição de Zeus. E ela não é punição porque é tonta e veio abrir a caixa com todas as desgraças, não: Pandora é punição porque é mulher. Zeus juntou todos os deuses para que cada um desse um dom àquela criatura tão vil e a presenteou ao homem (num verdadeiro presente de grego). Quando o rei dos homens na época aceitou o presente, estava sem saber sendo condenado ao casamento. Isso mesmo que você leu: os gregos eram todos felizes juntos, alegres e heroicos (e acredito que bem gays, mas aí é teoria minha), então chegou a mulher, e eles foram obrigados a casar e ter famílias.

BELEZA. Agora, sabendo de tudo isso, você consegue olhar para narrativas modernas, como o desenho *Hercules*, da Disney, e ver onde o olhar cristão modificou as coisas. Acham que Hércules era mesmo um otário honrado e bem-intencionado, filho de Zeus e Hera, perseguido por Hades? Na verdade, Hercules era tão babaca que foi obrigado a fazer os famosos doze trabalhos como punição por ter assassinado a esposa, Mégara (que não estava de conluio com Hades), e os filhos. E, como consequência de cumprir esses trabalhos, ele ainda levava a imortalidade de brinde.

O olhar europeu e cristão transformou uma criança que é filho bastardo de Zeus, fruto de uma traição, no filho amado de Zeus e Hera que foi sequestrado por Hades e privado de sua divindade. Na verdade, Hércules nunca foi divino; só tinha traços de herança do pai. Na verdade, Hércules nunca foi bom, levou uma vida controversa que culminou num assassinato cuja pena só decidiu cumprir porque também ganharia a imortalidade. Na verdade, Mégara nunca teve poder sobre o marido, e seu papel na história é pontual, apenas para ilustrar o acesso de loucura que o levou a ter que cumprir seus 12 trabalhos.

E na verdade — e aqui acho que é o ponto do olhar cristão que mais me incomoda —, Hades nunca foi um deus maligno. É que a cristandade precisa de sua dualidade de bem e de mal, e quem melhor para cumprir o papel de vilão do que o deus do submundo, que governa sobre os mortos? (e também sobre as pedras preciosas, já que ficam "abaixo do chão"). A verdade verdadeira é que o deus mais babaca era Zeus. O que a gente aprendeu a olhar com benevolência por causa do título de "pai". Já deu pra reconhecer o cristianismo aí, né?

E isso é só um exemplo (dos muitos) de como o olhar que reconta as histórias para nós é cristão. *"Ah, mas é história de criança! Dá pra entender a adaptação!"* Dá mesmo? Então as crianças não seriam capazes de compreender a história de um cara que cometeu um crime e precisa pagar por isso para enfim encontrar a redenção? Essa história é ruim? É um mau-exemplo a pessoa se redimir? Pois eu aposto que as crianças gregas conseguiam compreender a mensagem.

Analisando o nosso olhar

Bem, agora que aprendemos a analisar o tipo de "mudança" que esse olhar europeu e cristão gera nas novas narrativas, nós podemos começar a analisar a influência disso nas narrativas que nós mesmos criamos (ou em como lemos as narrativas que surgem para nós).

Observe quem são os vilões da sua história. Quais são as motivações deles e por que são vilões? Só "porque querem matar um monte de gente" não serve para justificar vilania (inclusive a própria bíblia já perdoou muito assassinato). O que fez dessas pessoas gente de fato má? O que as torna vilãs?

Quando você começa a pensar nas motivações dos vilões, pode começar a pensar em *justificativas* para as atitudes malignas. *"Ah, esse cara quer sacrificar todo um vilarejo, mas é porque ele foi criado para pensar que era herdeiro do mundo e precisa desse sacrifício para ascender ao trono"*, por exemplo. E isso pode parecer um pouco com "arranjar desculpa para as pessoas serem babacas", mas é que, na verdade, todo mundo tem uma justificativa para fazer o que faz. Só o cristianismo separa as entidades como inerentemente boas e inerentemente más.

Pensando nisso, um bom exercício de contraponto é tentar criar uma narrativa em que os heróis simpatizem com o vilão e vão aos poucos notando que algumas atitudes dele, embora bem fundamentadas, não são tão aceitáveis assim. Ou aderindo à causa, quem sabe? Julgar o que é bom ou ruim, o que é aceitável ou não, não deveria ser função de quem está contando a história. Se os heróis do seu RPG são capazes de assassinar inocentes para economizar um trocado em poções de cura, por que são menos malignos do que o cara que acredita que vai salvar o mundo matando pessoas?

Ao longo da história, essa narrativa maniqueísta só nos fez mal. **Hitler** subiu ao poder porque era humano, porque tinha uma narrativa que convencia as pessoas de que estava certo. E as tentativas de demonizá-lo, de vilanificá-lo ao máximo, só servem para que a gente perca ainda mais a compreensão do que de fato gera o tipo de comportamento visto no holocausto. Vilanificar alguém, por mais maligna que essa pessoa tenha sido, serve mais para tirar o indivíduo do âmbito humano, colocando-o em um patamar inatingível para mortais honrados. E a gente bem sabe que isso é mentira: o que mais tem por aí é "gente de bem" propagando o mal.

Da mesma forma, vilanificar totalmente um deus, criando um culto necessariamente maligno em torno dele, só serve para justificar o extermínio desses seguidores e não nos ajuda a compreender que bem e mal são noções complexas, difíceis de lidar. Se passamos todas as narrativas batendo no mesmo monstro, quando nos deparamos com esse monstro incorporado em alguma outra mídia (ou mesmo na vida real), teremos apenas uma opinião sobre ele: de que é mau.

No fim das contas, esse textão inteiro é para que você, leitor, compreenda que existiu (e existe) um movimento que ativamente criou narrativas para se manter no poder. Nem todas as narrativas que foram criadas com esse olhar de que tanto falei foram feitas de propósito. Muitas sofrem a influência que as narrativas anteriores criaram, ou, no caso da Disney, a pressão social do que é "aceitável" como narrativa. Difícil a Disney contar a história de um assassino que completa 12 trabalhos absurdos para se redimir. Mais fácil um herói injustiçado ter que passar por um longo processo para reconquistar o que os vilões roubaram dele.

E, agora que você entende que existe um movimento (que é ao mesmo tempo voluntário e involuntário) para determinar como deve ser retratado o bem e o mal, a mudança desse paradigma, pelo menos dentro das suas narrativas, está completamente nas suas mãos. Você pode ignorar tudo o que eu disse e voltar para o seu mundinho medieval e fantástico, com personagens brancos com nomes em inglês e noções fixas de quais deuses são bons ou ruins, de quem é vilão ou herói, de quem está certo ou errado.

Ou você pode dar um passo para trás e compreender que bondade e malvadeza são conceitos que dependem de quem conta a história. Que a vilania é uma questão de perspectiva (ainda mais porque, ao longo de toda a história, muitos vilões são e foram considerados heróis do povo). E que a forma como você passa esses conceitos aos seus jogadores (ou, se você for um jogador, demonstrar como seu personagem encara esses conceitos) é o que vai definir com que "lado" eles se identificam.

Se você fizer direitinho, vai acabar com uma mesa cheia de personagens humanos (mas não no sentido de raça!) e complexos, com disputas e debates muito bacanas enquanto os jogadores decidem que caminho seguir ou quem ajudar. É muito mais difícil (e muito mais interessante) decidir se o grupo vai, por exemplo, ajudar ou não o rei a resgatar a princesa sequestrada se houver detalhes sobre as intenções do rei, da princesa e do sequestrador. Não precisa ser só "o cara mau sequestrou a princesa boa". Vai que a princesa e o cara queriam se casar? Vai que a princesa era na verdade uma vilã que o sequestrador decidiu prender para impedir que ela continuasse fazendo o mau para seu povo? Vai que o rei na verdade sequestrou a princesa?

É possível criar uma narrativa em que os paradigmas sejam diferentes. Dá para subverter nossas noções de bem e de mal. Basta você querer. Basta tentar criar narrativas a partir de outros olhares. Basta ler o mundo e ir sempre atrás de fontes e de outras versões das histórias para entender de verdade o que está sendo contado, por quem e — o principal — por quê.

RAY GALVÃO

é tradutora, escritora, streamer, narradora de RPG há mais de 15 anos e, nas horas vagas, um mulherão incrível. Você a encontra no twitter e instagram (@rayraygalvao)

O chão é lava

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval — *Dragon Age, Tormenta20* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. O chão é lava pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

É proibido voar!

Em meio a mais uma de suas viagens, o grupo acaba passando pela antiga cidade-estado de Cinco Torres — agora rebatizada de Panârcania. Não são necessários testes para saber mais sobre a localidade, pois é famosa a história da "cidade onde é proibido voar". Os personagens podem ouvi-la enquanto descansam em uma taverna localizada não muito longe dos muros externos.

Há alguns anos, quatro magos dedicados cada um a um elemento — água, ar, fogo e terra — governaram a cidade despoticamente. As torres que eram as suas moradas faziam parte dos muros que a cercavam e, juntamente a uma imensa torre central, funcionavam como pilares sustentando uma imensa plataforma flutuante. Sobre a plataforma ficava um bairro nobre acessível apenas aos usuários de magia que pudessem levitar de alguma forma. A "cidade alta" como era conhecida, concentrava os templos, as bibliotecas e os palácios dos magos. No nível do solo, dentro dos muros, viviam servos e aprendizes. A população era oprimida de maneira constante, trabalhando longos horários em fornos e laboratório alquímicos insalubres. Sofria maus tratos constantes por parte dos magos e era usada em experimentos.

Um dia a população se cansou e iniciou uma revolução, matando ou exilando as famílias de magos que governavam. As bibliotecas e laboratórios foram pilhados, suas maravilhas redistribuídas entre o povo, e a torre central e a plataforma flutuante, destruídos. As torres dos quatro elementalistas foram convertidas em torres comuns de vigia e Panârcania passou de uma magocracia a uma república livre. Graças à novas bibliotecas e escolas públicas acessíveis a todos, mesmo o mais simples camponês passou a gozar de educação elevada e entender rudimentos de alquimia, astronomia e filosofia e das artes arcanas em geral. Panârcania agora possui uma quantia generosa de locais em que magos podem realizar pesquisas e também diversas lojas de itens mágicos.

Há leis inusitadas, porém: é proibido voar ou erguer qualquer edifício novo que tenha mais do que um andar. Magias de levitação não funcionam devido a um encantamento conjurado ainda durante a revolução, e mesmo seres alados não conseguem fazer suas asas funcionarem direito dentro dos muros da cidade.

Maré de fogo

Enquanto os personagens descansam na taverna, jantam e se preparam para seguir viagem no dia seguinte, algo acontece: uma substância vermelha e incandescente começa a invadir o chão da taverna e tudo que ela toca começa a se incendiar.

É lava!

Ela está jorrando de um pequeno portal circular mágico, que se manifestou na praça central da cidade e, em pouco tempo, se alastra em todas as direções, arrasando Panârcania. Há pouco que os personagens possam fazer quanto a isso. O portal está conectado direto ao Plano Elemental da Terra e é de dificílima obstrução. Erguer barreiras pode criar proteções temporárias contra a lava, mas não impede um incêndio generalizado, e o nível da lava vai apenas subindo com o tempo. Tocar na lava causa uma grande quantidade de dano por fogo a cada turno. Permanecer dentro de um prédio em chamas, exige testes de resistência para não sufocar pela fumaça.

Como os personagens saem desta situação será decidido por seus recursos e inventividade, mas existe ao menos uma rota de fuga. Há quatro prédios entre a taverna onde os personagens estão e os muros da cidade: uma casa, uma estalagem, uma ferraria e uma biblioteca. A lava avança para um prédio novo (nessa ordem) a cada rodada, e a cada três rodadas sendo tocado pela lava, o prédio se incendeia e desaba. Os personagens podem tentar subir no teto da taverna e realizar testes para saltar entre os tetos, até alcançar a segurança dos muros.

O geomante

A menos que tenham um nível de poder elevado, ou sejam absurdamente inventivos, dificilmente os jogadores conseguem salvar Panârcania, que é destruída pelo incêndio, junto ao conhecimento que continha. Sua população morre durante o incidente da misteriosa maré de fogo e apenas uma parte dela consegue chegar com segurança aos muros.

Quando grande parte do estrago está feito, a lava solidifica imediatamente. Pelo portal surge um mago, pronto a atacar os muros e massacrar o restante dos sobreviventes. Seu nome é Axton Pele de Pedra. O brasão desenhado em seus robes o identifica como membro da família De Pietris, parte dos antigos governantes da cidade que foram exilados. Axton é neto de Prágma, o antigo Elementalista da Terra que ocupava uma das cinco torres originais.

Construa a ficha de Axton com um nível adequado ao do grupo, focando em magias voltadas para combate. Ele está acompanhado por dois elementais da terra.

Antes de iniciar o ataque, Axton tenta manipular os personagens e trazê-los para seu lado. Fala sobre como é um dos herdeiros de direito da antiga magocracia, como uma das torres pertenceu a seu avô e, para justificar o massacre que realizou, descreve diversos crimes cometidos pelos rebeldes durante a revolução. Diz que tem acompanhado a trajetória do grupo, sabe que são pessoas com habilidade extraordinárias e quer fazer um acordo.

Axton oferece uma recompensa em ouro, seus conhecimentos e as demais torres aos aventureiros — basta que fiquem ao seu lado e o ajudem a reconstruir a cidade da maneira que era no passado. Também promete poupar a vida de qualquer sobrevivente que se entregue a ele e jure servi-lo.

Mas um grupo de heróis jamais aceitaria tal proposta, certo?

Certo?!

DAVIDE DI BENEDETTO

PEQUENAS AVENTURAS

O maior lutador do anime God of High School, para Savage Worlds, 3D&T, M&M e Karyu Densetsu

Jin Mori

CHEFE DE FASE

Um grande torneio de artes marciais junta adolescentes de toda a Coreia para decidir quem é o Deus dos Colegiais. O lutador de taekwondo Jin Mori se inscreve, pronto para enfrentar oponentes cada vez mais fortes e crescer no processo.

Animes de artes marciais com adolescentes participando de torneios foram muito comuns no final dos anos 80 e começo dos anos 90. Geralmente ambientados em um mundo familiar com pequenas diferenças do nosso, eles tinham esse quê de fantasia de poder e facilidade de identificação. Os adolescentes, ao assistir, se imaginavam saindo da mesmice da rotina para viver grandes aventuras e adquirir poderes incríveis através de esforço e treinamento. Os protagonistas se afastavam de vários dos problemas cotidianos, muitas vezes solucionando-os com seus poderes fantásticos. Esse modelo foi perdendo seu apelo até um retorno recente, especialmente em animes inspirados em obras não-japonesas, como é o caso do coreano *God of High School*.

Deus dos Colegiais

Desde o começo fica claro que alguma coisa sinistra se esconde atrás do torneio de artes marciais. Ninguém desenvolve poderes sobrenaturais e usa tecnologia de nanomáquinas apenas para fazer rinhas de crianças. As regras do campeonato são tão flexíveis quanto os organizadores querem que seja em determinado momento, garantindo que eles possam ficar de olho nas pessoas que realmente os interessam. O principal ponto de interesse logo se torna Jin Mori.

Um menino coreano de 17 anos, Jin é praticante de um estilo de taekwondo criado por seu avô que enfatiza velocidade e força. Ele parece distraído e despreocupado, mas possui uma mente afiada capaz de absorver conhecimento rapidamente quando deseja. Porém, se perde facilmente nos caminhos da própria mente. Frequentemente, quando se envolve em uma situação, ele preenche as lacunas do que está acontecendo com fantasias que inventa. Por exemplo, se um ladrão leva uma carteira e Jin corre atrás dele, até o momento de alcançá-lo o rapaz já terá inventado um drama para o dono da carteira e decidido com o que ele gastaria o dinheiro (provavelmente para comprar remédios para um parente).

Além do estilo de seu avô, existe alguma coisa especial sobre Jin. Ele sobrevive a coisas que mais ninguém poderia e exibe lampejos de um poder surpreendente em várias situações.

Usando Jin

Os poderes misteriosos de Jin ainda não foram explorados no anime, mas a promessa deles pode servir como gancho para várias aventuras em cenários modernos ou de super-heróis. Qualquer grande corporação que se interesse pelas habilidades dele pode cruzar o caminho dos jogadores, colocando o grupo na função de impedir que se aproveitem das habilidades de Jin.

Como um artista marcial competente e poderoso, Jin pode servir como um oponente em torneios (caso o use nesse sentido em *Karyu Densetsu*, adicione a técnica Aura de Batalha) ou como oposição devido às fantasias que surgem em sua cabeça. Talvez cruze o caminho dos heróis ao imaginar que um dos inimigos deles é apenas uma pessoa injustiçada e que os heróis são os verdadeiros vilões.

A chave para tornar um encontro com Jin memorável é se concentrar nas suas particularidades de personalidade, sendo jovial e inventando motivos para as ações alheias. Em combate, ele começa sem usar vantagens ou técnicas, atacando apenas com socos. Quando ele percebe que está enfrentando um oponente digno começa a usar seus chutes, representados pelas vantagens e técnicas que adquiriu.

3D&T 24N

Kit: Guerreiro Peregrino (domínio de técnicas de luta)

F4, H4, R4, A1, PdF0; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Aceleração, Ataque Múltiplo, Energia Extra 2, Estilo de Luta (taekwondo; equivalente a karate), Poder Oculto,Técnica de Luta (Ataque Debilitante, Ataque Forte, Ataque Violento, Força Oculta, Kiai, Pés Leves).

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e do Combate.

Perícias: Esportes, Medicina.

Mutantes & Malfeitores — NP 8

For 4, Vig 4, Agi 4, Des 4, Lut 8, Int 0, Pro 4, Pre 3.

Perícias: Acrobacia +12 (8), Atletismo +12 (8), Combate Corpo-a-Corpo (desarmado) +12 (4), Enganação +8 (5), Furtividade +8 (4), Intuição +10 (6), Percepção +12 (8), Persuasão +8 (5), Tratamento +12 (12).

Vantagens:

Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Avaliação, Esforço Extraordinário, Iniciativa Aprimorada, Finta Ágil, Memória Eidética, Rolamento Defensivo 4.

Combate: ataque +12 corpo-a-corpo (desarmado), dano 4, iniciativa +8.

Defesa: Esquiva +8, Fortitude +8, Aparar +8, Resistência +8, Vontade +8.

Total: Habilidades 62 + Perícias 30 + Vantagens 12 + Defesas 13 = 117.

Savage Worlds

Atributos: Agilidade d10, Astúcia d8, Espírito d8, Força d10, Vigor d10.

Perícias: Conhecimento (medicina) d6, Curar d8, Escalar d10, Furtividade d8, Intimidar d8, Lutar d12, Perceber d8, Persuadir d6, Provocar d6

Carisma: 0; **Movimentação:** 8; **Aparar:** 8; **Resistência:** 7.

Complicações: Código de Honra, Jovem.

Vantagens: Artista Marcial, Cura Rápida, Duro de Matar, Impulso, Ligeiro.

Karyu Densetsu

Conceito: Deus dos Colegiais.

Aura: 1. **Caixas de Ferido:** 1.

Atributos: Agilidade 4, Força 4, Razão 1, Instinto 4, Presença 2, Vontade 3.

Ocupações: Atleta 3, Médico 3.

Atributos Derivados: Barra de Vigor 10, Limiar de Canalização 3, Limiar de Defesa 11, Limiar de Proteção 6.

Estilo de Luta: Agarrão 0, Bloqueio 1, Combo 2, Evasão 2, Golpe 2, Projétil 0.

Técnicas: Bloqueio Agressivo, Ciclone Humano, Finalização (ougi), Pontos de Pressão, Ranbu, Shunpo (ougi).

Trunfos: Estilo Secreto, Incansável.

THIAGO ROSA

Amazonas

Elas são as escolhidas de Diana, a antiga Deusa Caçadora da mitologia greco-romana. São suas filhas, suas protegidas, mas também suas guerreiras e sacerdotisas. Neste mundo controlado por homens, elas perderam sua nação, cultura e língua nativa. Mas jamais perderam a fé na Deusa, jamais deixaram de ouvir Suas palavras.

Hoje, espalhadas pelo mundo, elas podem ser qualquer uma. Qualquer mulher de qualquer nacionalidade, mas com alguns traços em comum: uma beleza e capacidade física extraordinárias, a perícia inigualável em combate, o jeito com os animais e uma capacidade mística de reconhecer uma igual apenas com o olhar.

Mas a verdadeira força está na união, mantida pela crença em Diana. Uma crença tão poderosa que pode rivalizar os poderes de algumas criaturas sobrenaturais — mas que não pode protegê-las da tentação do caos e da destruição. Da Guerra de Ares.

As Amazonas são uma opção de personagem jogador ou antagonista para *3D&T Alpha*. Um culto de mulheres guerreiras vivendo às escondidas no mundo moderno, que podem atuar em qualquer campanha onde seres poderosos existem.

De que são feitas

Sob todos os aspectos, uma Amazona é uma mulher mortal comum, mas que esconde dons sobrenaturais. Elas são mais fortes, rápidas e resistentes do que outras mulheres. Além disso, sua saúde física também é superior, mais resistente a qualquer droga, álcool ou incapacitante químico.

TESOUROS ANCESTRAIS

Cada Amazona recentemente iniciada é acompanhada por outra mais velha, quase sempre alguém da própria família, que a protege e orienta desde o nascimento. isso significa que todas as Amazonas já começam com uma mentora. E após sua iniciação, todas sabem reconhecer outra apenas ao olhar, sem a necessidade de qualquer teste.

Nova Vantagem Única: Amazona (3 pontos)

- **Força +1, Habilidade +1, Resistência +1.** Amazonas são fortes, rápidas e resistentes.
- **Crença +1.** Amazonas são abençoadas por Diana.
- **Testes de Resistência +1.** Amazonas tem uma saúde física superior.
- **Mentora.** Toda Amazona é iniciada e acompanhada por outra mais velha. Elas recebem a vantagem Mentor.

A Crença

Algo que diferencia as Amazonas é a Crença, a medida da sua ligação com a Deusa. Em *3D&T Alpha*, ela funciona de forma semelhante à Reputação apresentada no *Manual do Defensor*: uma característica que faz parte da personagem e com a qual ela precisa lidar durante as aventuras.

A Crença pode piorar ou aumentar de acordo com as suas atitudes. Sempre que tiver sucesso em uma missão ou realizar um feito grandioso aos olhos de Diana, a personagem ganha entre 1 e 5 Pontos de Crença; cada 10 pontos destes acumulados aumentam sua Crença em +1. Toda Amazona já começa com Crença 1, independente de sua pontuação. O limite máximo de Crença é igual a 5.

No sentido oposto, sempre que alguma coisa abalar a fé da personagem em Diana ou a confiança da deusa nela — como falhar na sua missão, ou deixar de agir conforme as vontades dela por qualquer motivo — a Amazona perde pontos em Crença. Essa perda é sempre de um ponto inteiro da característica.

Super?

Apesar do tom mais sombrio da adaptação original, as Amazonas funcionam muito bem em cenários e aventuras com a temática de heróis — não apenas porque elas são de fato super-humanas, mas pela própria identidade do conceito: são pessoas lutando contra todas as possibilidades para fazer o que é certo. Por isso, nada impede que Amazonas sejam utilizadas em conjunto com as regras apresentadas na matéria de Supers, na *Dragão Brasil* 143.

Aquela que se afastar demais da Deusa cai em desgraça. Ela se torna uma serva de Ares, uma Excluída. Isso acontece quando a Crença de uma Amazona chega a zero, perdendo o direito a todos os seus poderes de Amazona.

Além de uma relíquia e uma armadura mística, Amazonas também podem gastar 1 PM para trocar testes de qualquer Característica por um teste de Crença, um número de vezes ao dia igual a própria Crença. Toda Amazona recebe pessoalmente de Diana uma missão qualquer, que pode ser breve, longa ou eterna — desde sabotar uma expedição arqueológica que ameaça violar um templo sagrado de Diana, até destruir algum poderoso inimigo. Quando uma missão é concluída, Diana imediatamente fornece outra.

- **Crença 0:** Diana? Aquela dos quadrinhos?
- **Crença 1:** Você aceita a existência de Diana.
- **Crença 2:** A Deusa já lhe deu provas claras de sua existência.
- **Crença 3:** Fé comparável a qualquer Sacerdotisa.
- **Crença 4:** Inabalável! Diana é sua única guia.
- **Crença 5:** Você e Diana estão ligadas por um elo maior que a fé.

Sociedade

Ser uma Amazona é levar uma vida dupla, pois Diana decretou que não mais deveriam lutar abertamente, até

o momento em que Ela ordene o contrário. Dessa forma, elas também têm que manter sua real essência em segredo. Porém, no caso delas, não é algo tão difícil de conseguir. Não há nenhum tipo de prova física de que uma mulher seja uma guerreira amazona. Os poucos que esbarram com elas acreditam se tratar de fanáticas, um tipo de culto religioso excêntrico.

Ao contrário do que é visto nos quadrinhos ou filmes, não existem rainhas ou princesas Amazonas; a liderança é exercida por alguém que surge naturalmente, ou por decisão do grupo. Também não existem conspiradoras entre elas; todas se respeitam como iguais. Eventuais disputas ou rivalidades são resolvidas com uma caçada: um objetivo que esteja ao alcance de ambas as divergentes é escolhido, e aquela que primeiro abater sua presa vence a discussão.

Existe um Conselho mundial composto pelas Amazonas mais velhas, contando com quatro sacerdotisas e três guerreiras, cada uma zelando por um continente (as Américas contam separadamente). Elas são o que as Amazonas têm de mais parecido com líderes — mas, como o próprio nome diz, elas só podem aconselhar. A única que lidera é Diana.

Independentemente de sua riqueza pessoal, uma Amazona sempre pode contar com o apoio financeiro de qualquer outra, dentro de certos limites. Uma Amazona não vai vender sua própria casa ou carro para ajudar uma colega a cumprir uma missão de importância menor. Mas esses favores podem variar desde uma carona até uma parceria para fechar um negócio com uma grande empresa. A sociedade secreta das Amazonas está dividida em duas castas: Guerreiras e Sacerdotisas. As primeiras são incumbidas de lutar e defender os objetivos da Deusa — são mestras nas armas brancas e fervorosas soldadas de Diana, sempre dispostas a proteger uma igual de qualquer ameaça. E as Sacerdotisas são guardiãs das tradições, costumes e cultura, às vezes representando a própria Diana com suas palavras.

Todas as Amazonas são Guerreiras quando são Iniciadas, e só mais tarde é que algumas se tornam Sacerdotisas.

Doutrinas

Doutrinas são os poderes sobrenaturais concedidos por Diana a suas servas. São dois tipos: doutrinas de Guerreiras e de Sacerdotisas, ambas ligadas a Crença. Quando uma Guerreira conquista uma característica 3 em Crença, ela pode escolher se tornar uma Sacerdotisa. Neste caso, deve abrir mão de suas Relíquias e Armadura.

Para representar as Doutrinas, utilizamos os Arquétipos. Eles substituem os kits de personagens clássicos de *3D&T Alpha*. Cada um deles possui uma lista de poderes únicos que podem ser escolhidos em campanha por personagens que cumprirem seus pré-requisitos.

Cada Patamar além de Pessoa Comum garante um poder gratuitamente. Assim, as Amazonas podem escolher uma entre as opções disponíveis durante a criação da personagem, enquanto um Herói (15 pontos) terá acesso a até cinco destas vantagens, sejam elas de um único Arquétipo, sejam de grupos distintos.

Guerreira

Exigências: Amazona; F2 ou PdF2 e algum Ataque Especial.

As Amazonas Guerreiras são incumbidas de lutar e defender os objetivos da Deusa — são mestras nas armas brancas e fervorosas soldadas de Diana, sempre dispostas a proteger uma igual de qualquer ameaça.

Doutrinas de Guerreira

Comunhão. Você pode gastar 5 PMs para invocar sobre si a bênção de Diana, recebendo um bônus igual a sua Crença na sua FA ou FD até o final da cena.

Crítico Divino. Você pode gastar 2 PMs em vez de 1 PE para comprar um acerto crítico automático em seu ataque, por até Crença vezes ao dia.

Dom com Armas e Armaduras. Você pode lançar as magias Aumento de Dano e Proteção Mágica pela metade do custo normal em PMs, mesmo sem ter qualquer vantagem mágica.

Precisão. Você tem o dobro do alcance de tiro e por 2 PMs você pode fazer um ataque à distância contra seu oponente ignorando a Habilidade do alvo, como se ele estivesse Surpreso.

Resistência. Caso falhe em um teste de R, você pode pagar 5 PMs para ignorar a primeira rolagem e efetuar um novo teste de R.

TESOUROS ANCESTRAIS

Servos da Deusa. Por 2 PMs, você pode se transformar em um dos dois animais sagrados de Diana: A corça (recebendo H +1, Aceleração e Modelo Especial) ou a pantera (recebendo F +2 e Modelo Especial). A transformação dura até o final da cena.

Sincronia. Você e outras Amazonas podem agir em conjunto para atingir um alvo. Você pode gastar uma ação e 2 PMs para somar sua Força ou Poder de Fogo ao próximo ataque de outra Amazona, que também deve ter esta Doutrina. O ataque deve ser feito na mesma rodada; em caso de acerto crítico, todas as Forças e Poder de Fogo são dobrados!

Sacerdotisa

Exigências: Amazona; Crença 3; Clericato (Diana) e 3 doutrinas de Amazona Guerreira.

Sacerdotisas são guardiãs das tradições, costumes e cultura, às vezes representando a própria Diana com suas palavras. Todas começam como Amazonas Guerreiras quando são Iniciadas, e só mais tarde algumas se tornam sacerdotisas.

Doutrinas de Sacerdotisa

As Palavras de Diana. Você pode lançar a magia O Canto da Sereia, pela metade do custo normal em PMs, mesmo sem ter qualquer vantagem mágica.

Escutar a Deusa. Você pode gastar 1 PM para escutar a voz da Deusa. Faça um teste de Crença. Se for bem-sucedido, você pode fazer uma pergunta para o mestre, que deve responder com Sim ou Não.

Mestre das Armas. Você paga metade do custo normal em Pontos de Experiência para fabricar armas, armaduras e acessórios mágicos (arredondado para cima).

Invocar Predadores. Você pode gastar 5 PMs e usar uma ação para invocar um número de predadores iguais a sua Crença. Todos são construídos com 5 pontos e acumulam no máximo –3 pontos em desvantagens. Os predadores desaparecem no fim do combate ou cena.

Invocar o Elemento. Você pode controlar um elemento específico, como terra, água, fogo ou ar. Cada Ponto de Magia que gastar equivale a 1 ponto de característica para interagir com objetos ou outros personagens — por exemplo, de Força para determinar o peso máximo que pode carregar, Poder de Fogo para atacar um inimigo com um jato de água quente, ou Armadura para conjurar uma proteção rochosa. O máximo de PMs que você pode gastar é igual à sua Crença. Este poder tem alcance de 50m, e é considerado um poder sustentado por turno.

Igualdade. Você pode cancelar temporariamente uma vantagem (incluindo uma vantagem única por completo) de um alvo. Use a sua ação e gaste PMs iguais ao dobro do custo da vantagem a ser cancelada. O alvo tem direito a um teste de R para evitar o cancelamento, e o efeito do cancelamento dura até o fim do combate ou cena.

Toque da Deusa. Você pode curar ferimentos em si mesma ou em outras pessoas, com um toque. Com uma ação, você pode:

- Curar 1d Pontos de Vida para cada PM que gastar, até um máximo de PMs iguais à sua Crença.
- Ajudar um personagem Perto da Morte (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 26) como se tivesse a perícia Medicina. Esse uso consome 1 PM.
- Conceder a um personagem que esteja sendo afetado por um efeito prejudicial (como paralisia, cegueira, etc.) um novo teste de R. Se o teste for bem-sucedido, o efeito é anulado. Esse uso consome 5 PMs.

A Iniciação

Apenas descendentes diretas das antigas guerreiras de Diana se tornam Amazonas — e elas são poucas. Embora amplamente espalhadas pelo mundo, sua guerra secreta leva a maioria delas à morte antes que consigam gerar filhas.

Quando atingem a idade certa (pelo menos quatorze anos), as escolhidas são levadas para uma reunião em que todas as presentes são Amazonas, a maioria já iniciadas. O número de iniciadas por cerimônia pode variar, mas raramente ultrapassa cinco. Dispostas em círculo ao redor das jovens, algumas sacerdotisas começam um cântico de invocação que traz a própria Deusa à sua presença.

Apenas aquelas com Crença 5 podem vê-la, enquanto as outras apenas escutam suas palavras. Neste momento, as candidatas devem escolher: jurar servidão à Deusa, ou recusar — e ter a memória destes eventos apagada para sempre. Aquelas que forem aceitas verão surgir magicamente sua armadura mística e seu item mágico pessoal.

Antagonistas

Às vezes uma amazona pode perder o controle, a confiança ou até mesmo a consciência. Quando isso acontece, elas se afastam de seu caminho, se esquecem dos propósitos, perdem a fé em sua Deusa e se tornam presa fácil para os poderes sombrios de Ares. Elas deixam de ser Amazonas e passam a ser denominadas Excluídas.

Sua Crença se torna Selvageria, e seus poderes são perdidos — mas Ares poderá lhes ensinar alguns novos. Os poderes exatos das Excluídas são ainda desconhecidos, mas sempre envolvem o caos e a violência; dizem que elas podem irritar os mortais a ponto de provocar conflitos, ou até induzir criaturas sobrenaturais aos atos mais terríveis.

As Excluídas ainda poderão reconhecer ou ser reconhecidas à primeira vista. Mas nunca podem se fazer passar por reais Amazonas, pois a mácula de Ares já corrompeu suas almas claramente. E mesmo como inimigas dispostas a acabar com as servas de Diana, Excluídas ainda mantém sua existência em segredo, pois compreendem que a guerra será travada por muito tempo ainda e a interferência humana pode ir de encontro aos seus planos.

Relíquias

Amazonas iniciadas recebem algum objeto mágico muito raro, abençoado por Diana. Nenhuma delas pode ter mais de uma destas peças. Caso consigam uma relíquia mais poderosa, devem entregar a anterior para outra Amazona.

Braceletes da Guerreira: exceto pela armadura, esta é a peça mágica mais comum entre as Amazonas. É magnífico para bloquear ataques, incluindo balas (sim, exatamente como vocês-sabem-quem!). Garante FD+2 e um bônus de +2 em H para esquivas contra ataques de PdF.

Bastão da Amazona: um cajado feito com madeira dos Campos Elísios, o "Paraíso" da mitologia grega. É uma arma F+1, que além disso, garante um acréscimo aos PMs totais igual a Crença da portadora.

Lança da Caçadora: dizem que essas lanças fazem parte do próprio arsenal da Deusa. Sua haste de madeira também vem dos Campos Elísios e a ponta teria sido forjada pelo próprio deus Hefestos. Ela permite gastar 1 PM para aumentar a margem de crítico em +2, um número de vezes ao dia igual a Crença da Amazona.

Flechas da Deusa: são as mesmas flechas que a deusa Diana usa durante suas caçadas. A flecha pode ser disparada por qualquer arco comum, mas tem a capacidade mística de ferir letalmente suas vítimas. Quando causa dano, o alvo deve fazer um teste de R. Se falhar, irá sofrer um dano adicional de 1d+Crença da atacante.

Arco de Diana: a mais poderosa relíquia das Amazonas, um dos verdadeiros arcos de Diana. É uma arma PdF+3, que torna extremamente fácil acertar o alvo; impondo um redutor de H-3 para esquivas. Qualquer flecha disparada pelo Arco tem os mesmos efeitos de uma Flecha da Deusa. Apenas Amazonas com Crença 4 ou superior podem portar um destes arcos.

Armadura

Após sua iniciação, cada Amazona recebe uma armadura mística forjada por Hefestos. Elas são únicas e raras: surgem no corpo de cada Amazona quando ela é iniciada, e desaparecem quando elas morrem. É impossível remover a armadura de uma Amazona fisicamente — apenas a própria portadora pode fazê-lo, por um ato de vontade: um sucesso num teste Fácil de Crença faz ela sumir ou ressurgir.

Elas são semelhantes às antigas armaduras para gladiadores, com peças de metal e couro que protegem o tronco, ombros, antebraços, joelhos e pernas, mas existem variantes. Vale observar que cada armadura se ajusta perfeitamente ao corpo da portadora, sem interferir com a aparência. Para maior discrição, Amazonas que estejam em missão costumam usar sobretudos ou capas sobre as armaduras.

O poder protetor da Armadura depende da sua Crença:

Crença 1 — Couro: a armadura de toda Amazona iniciada. Bônus de FD+2.

Crença 2 — Bronze: além dos bônus da Armadura de Couro, se torna uma armadura mágica de A+1.

Crença 3 — Prata: idêntica à Armadura de Bronze, mas com detalhes em prata. Além dos bônus normais, qualquer teste da Amazona para passar despercebida diminui a dificuldade em um nível.

Crença 4 — Ouro: uma fantástica armadura, feita em um ouro sagrado, maleável e resistente. Recebe os bônus das armaduras anteriores, mas agora é uma Armadura +3.

Crença 5 — Adamantite: o metal místico dos deuses. Além de todos os poderes das armaduras de Ouro, a portadora recebe Invulnerabilidade contra danos de PdF (veja *Manual 3D&T Alpha*, pág. 121).

MARLON TESKE "ARMAGEDDON'

EDUARDO "CAVALEIRO MORTO"

Texto original: Flavio, Daniela & Douglas.

TESOUROS ANCESTRAIS

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adilson Givan
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Adriano Silva
Affonso Miguel Heinen Neto
Agamenon Nogueira Lapa
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Machado De Almeida
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Alberto Calil Elias Junior
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Luna
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Feitosa
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Alison Francisco
Alisson Luiz Lima De Menezes
Allan
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Altair Machado Freitas
Altamir Neto
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson De Mello Ogliari
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
Anderson Thelles
Andre Augusto Nogueira Alves
André Barreto
André Braga
André Fernando Peres
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Santos
Andrey Almassy
Angelo Castelan
Antoni Quequetto De Andrade Oliveira
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Jansem Targino De Sousa Filho
Antônio Ricart
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur Colombo Sampaio De Freitas
Arthur De Andrade Arend
Arthur Endlein Correia
Artino Filho
Artur Andrade
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Augusto Soriano
Augusto Stroligo
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Bernardo Fraga
Breno Muinhos
Breno Taveira Mesquita
Brnvsantos
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bernardes
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno C Decnop
Bruno Caricchio Buss
Bruno Carvalho
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Estrazulas
Bruno Godoi
Bruno Lira De Oliveira

Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Sakai Costa
Bruno Teixeira
Bruno Vieira Marucci
Bryan Sousa De Oliveira
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio Cosme
Caio Coutinho
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caio Henrique De Paula Santos
Calvin Semião
Cárlisson Borges Tenório Galdino
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Alberto Corrêa Junior
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Ernando Fern
Carlos Henrique Mesquita Do Prado
Carlos L G Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Cassiano Ricardo Umlauf
Cassio Santos Silva
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Cesar Perusso
Chris Azeredo
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Clayton Varela
Cleiton Chaves
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristhian Heck
Cristiane Weber
Dallison Luan Lourenço
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Carvalho
Daniel Chagas
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Dinis
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Marques
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Andrade
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Steigenberger
Danyel Pablo Batista Muniz
Davi Alves De Lima
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
Davidson Andre
Davidson Catein Pinheiro
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Débora De Oliveira Borges
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Denis Roberto Macedo Da Silva
Dennys Laubé
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Niro
Diego Kober
Diego Mello
Diego Noura
Diego Reis Barreiro Rodriguez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Castro
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Rodrigues Portela Silveira
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Eder Sparenberger
Edgar Bittner Silva
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Fukamachi
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elivaldo Sapucaia
Elton Rigotto Genari
Emanuel Max
Emanuel Mineda Carneiro
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Ericki Haras
Érico De Paula Lima Campos
Erik Andrade Oliveira
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Eurico Alves Girao
Everton Lauton
Everton Luiz
Fabiano Bruno De Azevedo Machado
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabio Caetano De Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Andrade Porcel
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe Dal Molin
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Maia Ribeiro Da Silva
Felipe Moreira Egger
Felipe Wellington
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Alves Conceição
Fernando Barrocal
Fernando De Souza Alves
Fernando Do Nascimento
Fernando Fenero
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Lins Fagundes
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Ribeiro
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe Barreto Gonçalves
Filipe Dos Santos Da Silva
Filipe Itagiba
Filipe Muller Lohn
Filipe Rodrigues
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Francisco Marques Da Silva Junior
Francisco Olimpio Da Silva
Frank Silva
Frederico Castro Pena Thum
Frederico Detofano
Frederico Lopes Filho
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Dos Santos Vargas
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Isaías Pádua Carvalho
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Menino
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues
Gabriel Schmidt
Gabriel Zuanetti
Gervasio Da Silva Filho
Gilberto Ribeiro Pinto Júnior
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Antônio Faust
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Borges
Guilherme Capelaço
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme João Souza
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Tamamoto
Gustavo Albino Da Costa
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Felix Cardoso
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Vinícius Santos
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Heitor Carriel De Abreu
Heitor Corrêa Clares
Helder Poubel
Helio Neto

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugo Rebonato
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Iago Botta
Ian Ruviaro
Igor Thiago
Igor Z. Favro
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Íris Firmino Cardoso
Isaac Batista
Ismael Spinelli
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Izaack Allan
Jaan Sindeaux
Jean Carllos
Jean De Oliveira Santos
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jeovany Nascimento
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joao Carlos Freitas Lucena
João Cesar Andrade
João E Priscila Schlindwein
João Guilherme Pedrílio
João Henrique Abreu
João Matheus Catin
João Neto
Joao P. Arantes
João Paulo De Oliveira Andrade
Joao Paulo Melatto Fogo
Joaõ Pedro
João Trindade
Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
Joel Jurema
Jonatan Guesser
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jonquiel Costa Barbosa Dos Santos
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Antônio Teodoro Borsato
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
José Eduardo Da Silva
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Josevan Silva
Josué Vieira De Melo
Juliano Cataldo
Juliano Meira Santos
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio Gasiglia Serradas
Júlio N. S. Filho
Julio Vedovatto
Kaede Kisaragi
Kaique Benjamim Bering
Kalleu Pereira
Karen Leite Machado
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe Silva Freire
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Lara Jennifer
Larissa Guilger
Larissa Macalão Barbosa
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Figueiredo
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leo Silva Un
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bonvini
Leonardo Cardoso Fazan Dos Santos
Leonardo Cibulski
Leonardo Dias Conceição
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Farias Florentino
Leonardo Finelli Tavares
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Neves
Leonardo Quintas
Leonardo Santos Alves
Leoš Brasil
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lívia Tavares
Luan Gustavo Maia Dias
Luan Silva
Lucas Alvarez
Lucas Amoêdo
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Casanova Nogueira
Lucas Francisco Pereira De Gois Correia
Lucas Helano Rocha Magalhaes
Lucas Manço
Lucas Menezes
Lucas Rijo
Lucas Serrano De Andrade
Lucas Silva Borne
Lucas Sorensen Paes
Lucas Stefano
Lucian Costa Silva
Lucian M Ribeiro
Luciana Nietupski
Luciano Portella Rodovalho
Lucile Da Rosa Pereira
Lucio Pedro Limonta
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Felipe Nadal Unfried
Luís Felipe R Toledo
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Felipe Masculino Biancolin Sacchi
Luiz Fernando Reis
Luiz Filipi Raulino
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Gustavo Fiaux Vieira
Luiz Gustavo Loiola Iais
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Lutero Cardoso Strege
Marcel Pinheiro
Marcel Versiani
Marcela Alban
Marcello Guerreiro
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Juliano Santos Silva
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marco Aurelio Soares Goudart Junior
Marcos Farias
Marcos José Mariano Teixeira
Marcos Nasinbene
Marcos Santos
Marcos Sousa
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Lins
Marcus Vinícius
Marcus Vinicius De Alvarenga
Marcus Vinicius Pereira Freze
Mari Petrovana
Maria Luciana Lima
Mário Brandes Silva
Mário Ferrari Neto
Mark Michael Ederer
Marlon Ricardo
Mateus Cardozo Fôlego
Mateus Do Nascimento Rocha
Mateus Guida
Matheus Augusto Matias Santos
Matheus Bolognini Nunes
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Nicolas Bezerra Silva
Matheus Passos
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Rocha Vasconcellos
Mauricio Bomfim
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayck Szezech
Miguel Marcondes Filho
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Murillo Campos
Murilo Vieira Guidoni
Narciso Dos Santos Filho
Natália Inês Martins Ferreira
Neilson Soares Cabral
Nicolas De Almeida Martins
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Orlando Luiz
Otávio César Marchetti
Othon Gilson
Otto Menegasso Pires
Pablo Diego Batista Da Silva
Pablo Jorge Maciel
Pablo Kamien
Patrick Tavares
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Drancir
Paulo Eduardo Cantuária
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Phillipe Rocha Assumpção
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro De Moraes Fernandez Canfora
Pedro De Souza
Pedro Godeiro
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Henrique Trevisan Gonçalves
Pedro Henrique Vieira Lacerda
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Semedo
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philipe Salvador Loredo
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Piero Lima Capelo
Rafael Ariais Bezerra
Rafael Artur
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Louriçal
Rafael Nicoletti
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Ramalho
Rafael Sangoi
Rafael Sirosse
Rafael Souza Oliveira
Ramiro Alba Alba Filho
Raphael Bezerra
Raphael Galimbertti
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Raul Natale Júnior
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renan Tedesco
Renato Junior
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Albuquerque
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Richard Aguiar Bueno
Richard Cardoso
Richard Pinto
Richard Sassoon
Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho
Roberta Robert
Roberto De Medeiros Farias
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodolfo Marcolino
Rodolfo Nemes Silva
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Fischer Silveira De Souza
Rodrigo Frances De Souza Silva
Rodrigo Freitas
Rodrigo Lemes De Souza
Rodrigo Lucas Vieira Monteiro
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Zeymer Auad
Roger Da Silva Naue
Rogério Fabiano Dos Passos
Romulo Bartalini
Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Marcelo Goncalves
Sario Ferreira
Sasukerdg Mendes
Saulo Daniel Ferreira Pontes
Saulo Toribio
Sávio Pita

Sávio Souza
Seuraul
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simonarde Lima
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Sulleman Silva Martiniano
Tafarel Camargo
Tales Zuliani
Tayrone Duque Esteves
Thales Campelo
Theógenes Rocha
Thiago Almeida
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Bussola
Thiago Costa
Thiago De Assis
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Dos Santos Rosa
Thiago Loriggio
Thiago Orlandi Fernandes
Thiago Ozório
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Sos
Thiago Tavares Corrêa
Thomaz Jedson Lima
Tiago Alexandrino
Tiago Alves De Souza
Tiago Casseb Barbosa
Tiago Cubas
Tiago Deliberali Santos
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Túlio Goes
Uelerson Canto
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hernandes
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Kullack
Victor Sapateiro
Victor Souza Marinho Costa
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius Feltz De Faria
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Lima Da Silva
Vinícius Macuco
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Albani
Vitor Carvalho
Vitor Coutinho Fernandes
Vitor Davis
Vitor Faccio
Vitor Francisco Da Silveira Ribeiro
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Soares Alves
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Mund
Wagner Rodero Junior
Wallace Bento Cordeiro Chaves
Wallison Viana De Carvalho
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Welton C. Oliveira
Wesley De Oliveira Batista
Wesley Francisco Da Silva
Wesley S. Regis
William Ferreira
Willian De Souza Silva
Willian Moreira Dos Santos
Willian Ramos
Willian Viana Neves
Wilson Luis
Yago Pedrotti Araujo Mansilla
Yasser Arafat Belem De Figueiredo
Ygor Vieira
Yuri Araujo
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Abelheid
Abner Glaus Pereira Bonifacio
Acciraum
Ademir Benedito
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Afonso Cassa Reis
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Santos
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alonso Marinho Horta
Amadeu B. Negrão
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andrei Ajudarte
Anesio Vargas Junior
Antonio Mombrini
Arthur Koala
Arthur Nobrega De Lima Saraiva
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Braulio Sarmento Pereira
Brayan Kurahara
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Leão Pereira
Bruno Soares Pinto Costa
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caio César Viel
Caio Felipe Giasson
Caio Fernandes
Caio Souza
Camila Gamino Da Costa
Carlos Castro
Carlos G C Cruz
Carlos Roberto Hirashima
Cassio Segantin
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cícero Leandro Júnior
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Daniel Bittencourt
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Macedo
Daniel Martins Bezerra
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Danilo Machado
Darlan Fabricio Silva Santos
Dartagnan Quadros
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Larrat
David Torrini
Dean Silva
Deivide Argolo Brito
Denilson Serafim
Denis Oliveira
Diego Barba
Diego Bernardo Chumah
Diego Calicchio Boaro
Diego Moreira
Diego Moreira Cardoso
Diego Oliveira Lopes
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Benedito
Diogo De Almeida Camelo
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Vieira Dias
Éder “Dzr13” Fialho
Eder Wilson Sousa Da Luz Filho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Edgard Amaral
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Nunes
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elvys Da Silva Benayon
Emanuel Feitosa Ribeiro
Emanuel Victor
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enéias Tavares
Erick Rodrigo Da Silva Santos
Estevão Costa
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabricio De Matos
Fabrícius Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe Intasqui
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Santos De Lima
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando Abdala Tavares
Fernando Modesto Dutra
Fernando Radu Muscalu
Fernando Zocal
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flavio Emanoel Terceiro
Flavio Hiasa
Flávio Martins De Araújo
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Santana De Azeredo
Franklin Dias
Frederico Jose Ribeiro Franca
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Alves Rêgo
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Miranda
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Nunes Da Silva Sobral
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Pereira
Gabriel Picinin Egea Benitez
Gabriel R. De Carvalho
Gabriel Ripfom
Gabriel Santos Passos
Gabriel Soares Machado
Gabriel Souza
Gabriel Vilella
Gilberto M. F. Jhunior
Gilberto Pavuna Da Costa
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Nin
Giordano Zeva
Giovanni Grosso
Giulia Araújo Chaves
Giuliano Tamarozi
Glauco Lessa
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amesfort
Guilherme Augusto Angelo Gomes
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Begotti Domingos
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Nascimento
Guilherme Puppim
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Almeida Agibert
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Henrique Manarin
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Reis
Gustavo Vilella Whately
Haniel Ferreira
Heberth Azevedo
Helton Falcão
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Hugo Oredes Agapito
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Igor Teixeira
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury Velázquez
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Jandir Roberto Manica Neto

Jarbas Trindade
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jean Carlo
Jean Carlos Lima
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessy Michaelis
Jilseph Lopes
João Lira
João Marcos Vasconcelos
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
Joao Ricardo Ramos
João Zonzini
Jonatas Monteiro Fernandes
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Julia Maria Racy Lopes
Juliano Azzi Dellamea
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Junior Itikawa
Kaique Nascimento
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Leandro Alves
Leandro Carvalho
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Moreira
Leldias
Leo Aguiar
Leonardo Alberto Souza
Leonardo Costa
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Mota
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Gomes
Lucas Humberto
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Fernando Guazzelli
Luis Filipe Bomfá
Luis Oliveira
Luiz Anthonio Prohaska Moscatelli
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Busca
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Junior Nakahara
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Ramiro
Luiz Roberto Dias
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marcio Valerio
Marco Aurelio Santana Ribeiro
Marco Menezes
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Araujo Matildes
Marcus Rocher
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Mario Afonso Lima
Mario Hissashi Kajiya
Mario Moura
Marth Júnior
Mateus Milan Garcia
Matheus Borges Ziderich
Matheus C. Medvedeff
Matheus Dias
Matheus Henrique
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Maurício De Moura Almada
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Moacyr Prado
Neimar Alves
Neudson Fernandes Vasconcelos
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Pablo.Pochmann@Gmail.Com
Patrícia Brito
Paulo Emilio
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Feitosa
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Machado
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Duarte
Pedro Victor Santos
Pedro Victor Silva Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Da Cunha Lopes
Pierre Jorge De Souza Dourado
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Bezerra Barbosa
Rafael Chagas Vieira
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Machado Saldanha
Rafael Marques Rocha
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Sirotheau
Ramon Alberto Machado Costa
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphkiel
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Da Cunha Silva
Renato Da Silva
Renato Farias
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Reric Carneiro
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rocelito Estrazulas
Rodolfo Xavier
Rodrigo Alano Sffair
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Roger Andressa Lewis
Rogerio Girasol
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Mendonça
Ruan Pablo
Rubens Dos Santos
Samuel Hamilton Belem Cruz
Samuel Luiz Nery
Samuel Pereira
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Seiji Sato
Sergio Castro
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Silvio Romero Tavares Neiva Coelho
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Edgard Lima De Castro
Thiago Freitas
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Morani
Thiago Rosa
Tiago Alves Araujo
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Figueiredo
Tiago Lima
Tiago Resemblink
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tião Luna
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Valter Tartarotti Ries
Vauderag "Shaka" Junior
Vevé Leon
Vially Israel
Victor Araújo
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Otani
Victor T Melo
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Aquino Calheiros
Vinicius De Lima Nascimento
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vinicius Torres
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Vítor Nascimento Da Silva Andrades
Walace Evangelista Ferreira
Washington Alencar
Watson David De Oliveira Carvalho
Wellerson Monteiro Dos Santos
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wil Gouvea
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Wolf Fivousix
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-BiVítor Nascimento Da Silva Andrades
Washington Alencar
Wellerson Monteiro Dos Santos
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Gomes Do Nascimento
Wil Gouvea
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Wolf Fivousix
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi

EXTRAS

Nesta e nas próximas páginas você acompanha o processo de criação da ilustração de Samuel Marcelino para a matéria de capa original desta edição!

EXTRAS

EXTRAS

EXTRAS

EXTRAS

EXTRAS